



MOBILE SUIT

CROSSBONE GUNDAM

MECHANIC EXPOSITION

XM-X1 CROSSBONE GUNDAM X-1 クロスボーン・ガンダム X-1

DATA

- 所属: クロスボーン・バンガード
- パイロット: キングドゥ・ナウ、ウモン・サモン、トビア・アロナクス
- 製造: サナリィ
- 頭頂高: 15.9m
- 本体重量: 9.5t
- 武装: バルカン砲×2、ビーム・サーベル×2、ヒート・ダガー×2、シザー・アンカー×2、ブランド・マーカー(ビーム・シールド)×2、バスターガン×1、ビーム・ザンバー×1(ザンバスター×1)、アンチ・ビーム・コーティング・マント×1

『機動戦士クロスボーン・ガンダム』に登場したフラッグシップ機。型式番号は「XM-X1」となっているが、開発がサナリィであることを偽装するために付けられた番号であり、開発元での型式名は「F97」。「海賊」をモチーフとした意匠や装飾は現地で施された。後に「スカルハート」では改・改に、「鋼鉄の7人」ではバッチワークそしてフルクロスへと改修され、最終的に木星帝国の「神の雷」作戦阻止の決戦時に大破し、失われている。



クロスボーン・ガンダムX-1改修機

クロスボーン・ガンダムX-1改

後部スカート内のシザー・アンカー用チェーンに替わり、スクリュー・ウェップが装備された機体。スクリュー・ウェップの攻撃力は、クーパーゼのスネークハンドに及ばないが、同機の攻撃に対抗する手段としては有効であった。

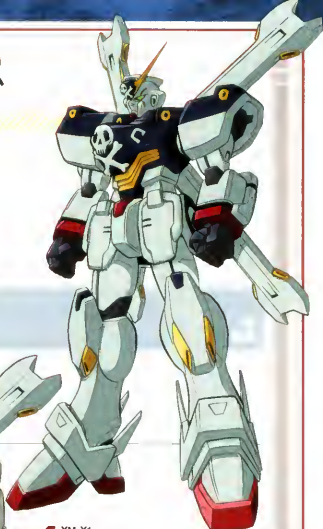


XM-X1 Kai Kai
CROSSBONE GUNDAM X-1 Kai Kai
**クロスボーン・ガンダム
X-1改・改(スカルハート)**

DATA

- 所属: クロスボーン・バンガード
- パイロット: トビア・アロナクス
- 製造: サナリィ
- 頭頂高: 15.9m
- 本体重量: ???
- 武装: バルカン砲×2、
ビーム・サーベル×2、ヒート・ダガー×2、
シザー・アンカー×1(前腰部右側)、
スクリュー・ウェーブ×1(後腰部左側)、
ブランド・マーカ(ビーム・シールド)×2、
バスターガン×1、
ビーム・ザンバー×1(ザンバスター×1)、
ビーコック・スマッシャー

「スカルハート」に登場。木星戦役以後、
宇宙海賊によってX-1改が再改修され
た機体。特殊兵装「ビーコック・スマッ
シャー」を装備する。



XM-X1
CROSSBONE GUNDAM X-1 Patchwork
**クロスボーン・ガンダム
X-1(パッチワーク)**

DATA

- 所属: クロスボーン・バンガード
- パイロット: トビア・アロナクス、
ベルナデット・ブリエット
- 製造: サナリィ
- 頭頂高: 15.9m
- 本体重量: ???
- 武装: バルカン砲×2、
ビーム・サーベル×2、ヒート・ダガー×2、
シザー・アンカー×1(前腰部右側)、
スクリュー・ウェーブ×1(後腰部左側)、
ブランド・マーカ(ビーム・シールド)×2、
バスターガン×1、
ビーム・ザンバー×1(ザンバスター×1)、
胸部フィールド×2、胸部ガトリングガン、
アンカーシールド、フックシールド

「鋼鉄の7人」に登場。月面での対コル
ニグス戦で中破したスカルハートを
X-3の手備パーツで修理・改修した機体。

XM-X2 CROSSBONE GUNDAM X-2 クロスボーン・ガンダム X-2

DATA

- 所属 クロスボーン・バンガード、木星帝国
- パイロット ザビーネ・シャル、ローズマリー・ラズベリー、トビア・アロナクス
- 製造 サナリィ
- 頭頂高 15.9m
- 本体重量 9.5t
- 武装 ハルカン砲×2、ビーム・サーベル×2、ヒート・ダガー×2、シザー・アンカー×2、ザンバスター（ビーム・ザンバーバスターガン グレネードランチャー）×1、プラント・マーカ（ビーム・シールド）×2、バスターランチャー、ショット・ランサー

「機動戦士クロスボーン・ガンダム」に登場する漆黒のクロスボーン・ガンダム2番機「X-2」。ザビーネ・シャルの専用機として活躍するが、ザビーネが木星帝国に裏返った際には、トビアを処刑するためローズマリーが搭乗したこともあった。その際にコア・ファイターを失い、木星帝国にて改修を受けた後、再びザビーネが使用することとなる。

ショット・ランサー装備

クロスボーン・ガンダム X-2の武装

ショット・ランサー

コスモ・バビロニア建国戦争時に「ブラックバンガード」を率いたザビーネ・シャル。当時の乗機ベルガ・ギロスのメイン武装だったショット・ランサーは、X-2になっても引き続き使用されている。

XM-X3 CROSSBONE GUNDAM X-3 クロスボーン・ガンダム X-3

DATA

- 所属: クロスボーン・バンガード
- パイロット: トビア・アロナクス
- 製造: サナリィ
- 頭頂高: 15.9m
- 本体重量: 9.5t
- 武装: バルカン砲×2、ガトリング砲×2、
ビーム・サーベル(ビーム・ガン)×2、
ビート・ダガー×2、シザー・アンカー×2、
1フィールド発生器×2、ムラマサ・ブラスター×1
[オプション装備]
ザン/バスター(ビーム・ザンバー
バスターガン グレネードランチャー)×1、
ブランド・マーカ(ビーム・シールド)×1(左胸部)

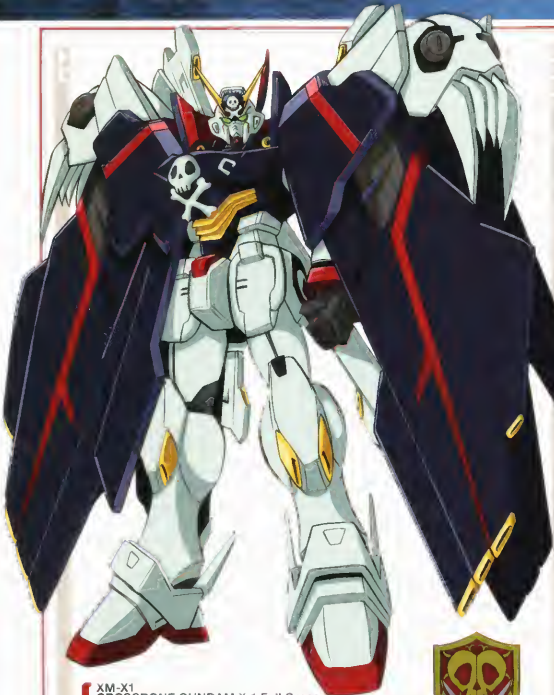
『機動戦士クロスボーン・ガンダム』第4巻から登場したクロスボーン・ガンダムの3号機。消耗激しいクロスボーン・バンガードに、ブッホ・コンツェルンより補給のため配備された。当初はトビア専用の機体ではなかったが、成り行き上、彼が乗ることに。物語後半の主役機として活躍する。

ムラマサ・
ブラスター 装備

宇宙海賊クロスボーン・ バンガードの旗艦

マザー・バンガード

宇宙世紀で初めてミノフスキー・ドライブ・ユニットが搭載され、長期航行が従来の宇宙艦とは比べ物にならないほど容易となっている。武装は、舷側およびマストに装備されたメガ粒子砲、対艦ミサイル、対空機銃。サブマストの一部はやがて『鋼鉄の7人』でイカロス(スピードキング)と呼ばれ、ミノフスキー・ドライブの試験に使用された。



XM-X1
CROSSBONE GUNDAM X-1 Full Cross

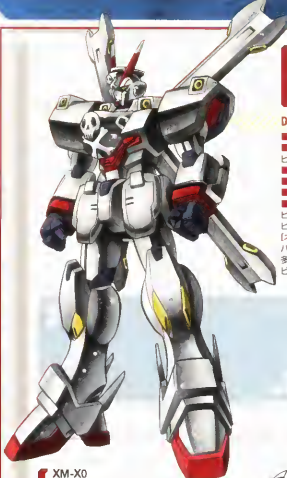
クロスボーン・ガンダムX-1 フルクロス

DATA

- 所属 クロスボーン・バンガート(ブラックロー運送)
- パイロット トビア・アロナクス
- 製造 サナリィ ■頭頂高 15.9m ■本体重量 ???
- 武装 バルカン砲×2、ビーム・サーベル(ビーム・ガン)×2、
ヒート・ダガー×2、シザー・アンカー×1、スクリュー・ウェップ×1、
ブランド・マーカ(ビーム・シールド)×2、ムラマサ・ブラスター、
ビーコック・スマッシャー、ヒート・カッター、Iフィールド発生器×4
[特殊装備]フルクロス



鋼鉄の7人!に登場。木星帝国への決戦に挑むため、X-1に大規模な改修を施した姿。X-3用のIフィールド発生装置を両肩に各2基装備しているほか、残存しているABC(アンチ・ビーム・コーティング)マントをすべて積層した特殊装甲に覆われている。少数で大軍に切り込むための機体。



XM-X0 CROSSBONE GUNDAM X-0 クロスボーン・ガンダム X-0

DATA

■所属 蛇の足(セルビエンテ・タコーン)

■パイロット カーチス・ロスコ、
ビル、フロント・ボー、シーブック・アノー

■製造 サナリィ

■頭頂高 15.9m

■本体重量 9.5t

■武装 バルカン砲×2、
ビーム・サーベル×2、ビーム・ガン×2、
ヒート・ダガー×2、シザー・アンカー×2

【オプション武装】

バタフライバスター×2、バタフライバスターB、

多目的攻撃兵器「クジャク」、

ビーム・シールド×2、ABCマント

『機動戦士クロスボーン・ガンダム ゴースト』に登場。本来はクロスボーン・ガンダムの3番機だったが、『宇宙海賊』の手に達することなく20年間宇宙を漂流していた。仮に当時マザー・ガンバードに達していたら、この機体がX-3と名づけられていたと考えられる。他のクロスボーン・ガンダムとの大きな違いは、ペラ・ロナ専用を想定されていたと思われる銀色の塗装と、胸部の放熱ダクト。

XM-X0
CROSSBONE GUNDAM X-0
Full Cross

クロスボーン・ ガンダムX-0 フルクロス

DATA

■所属 蛇の足(セルビエンテ・タコーン)

■パイロット カーチス・ロスコ

■製造 サナリィ

■頭頂高 15.9m

■本体重量 ???

■武装 バルカン砲×2、
ビーム・サーベル×2、ビーム・ガン×2、
ヒート・ダガー×2、シザー・アンカー×2、
1フィールド発生器×4

【オプション武装】

バタフライバスター×2、

バタフライバスターB、

多目的攻撃兵器「クジャク」、

ビーム・シールド×2、ABCマント、フルクロス

『ゴースト』に登場。X-0に「フルクロス」を装備した機体。X-1フルクロスに比べ、使われているABCマントの枚数は少ないものの、本体に施された銀色のビーム・コーティングにより同等の防御性能を誇る。また、マント内側に駆動フレームを配したことで、外装を展開できるようになった。



EMS-TC02
PHANTOM

ファントム

DATA

- 所属：木星共和国 サークス部隊
- ◆母の定（セルビエンテ・タコン）
- パイロット：フォント・ポー、トレス・マレス
- 製造：木星共和国
- 頭頂高：???
- 本体重量：???
- 武装：フレ임・ソード×2、ファントムライト、バタフライバスターB

「ゴースト」に登場。一機当千のMSを擁する「サークス」部隊の2番機として開発される。F99「レコードブレイカー」の設計データと「アmaks」を掛け合わせ、たうえで開発された、ミノフスキードライブ搭載型MSとして変形機構を有し、木星圏から地球への単独航行も可能。



飛行形態

蜚気楼鳥（ミラージュ・ワノー）

ファントムに秘められていた巡航用のモビルアーマー形態。機体全体を「フィールド」がバリアのように覆っており、大気圏内での飛行性能もモビルスーツ形態と比べて大きく向上している。

XM-XX
GHOST GUNDAM

ゴーストガンダム

DATA

- 所属：蛇の足（セルビエンテ・タコーン）
- パイロット：フォント・ポー
- 製造：木星共和国
- 頭頂高：????
- 本体重量：????
- 武装：フレイム・ソード×2、
ファントムライト、
バタフライバスター-B、
腕部フレイム・ライフル×2

「ゴースト」に登場。悪気屋（ミラージュ・ワゾー）モードへの変形と超高速飛行による過大なダメージを受けたファントムが改修された姿。改修には「幽霊船」から回収されたX-1、X-2用補給パーツが使われ、型式番号も海賊軍ゆかりのXM-XXが付与されている。外装の銀色は希少金属のコーティングによるもので、対ビーム性能のほかリアクティブアーマーとしても作用する。



蛇の足（セルビエンテ・タコーン）旗艦

林檎の花（マンサーナ・フロール）

ユビテル財団が開発したミノフスキー・ドライブ運用実験艦。艦体から放射状に伸びる5枚の「光の帆」を持ち、飛行時には宇宙に花が咲いているように見える。

型式番号不明
ANCHOR

アンカー

DATA

- 所属 無敵運送
- パイロット: アッシュ・キング
- 製造 ???
- 標準高 ???
- 本体重量 ???
- 武装: バイルバンカー、
ヒート・セラミック弾×2、
回転シールド、ビーム・サーベル、
ヒート・カッター

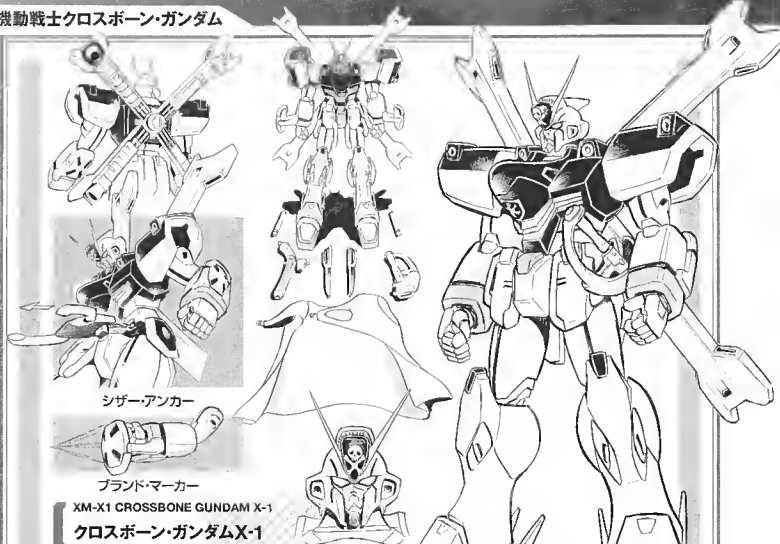
「機動戦士クロスボーン・ガンダム DUST」に登場する主役機。U.C.0155頃の建造とされる同機は、その時代のほとんどのMSと同じく複数機体をレストアし、組み合わせたワンオフの“ミキシング・ビルド”機体である。頭部のヒート・カッターをはじめ、左腕の回転シールドや脚部バイルバンカーなど、非ビーム兵装を主軸とするが、ビーム兵格搭載MSに対しても互角以上の戦脚を行っている。



宇宙戦国時代と そのモビルスーツ

クレイン、アンカー、
ウォズモ(左から)

ザンスカール戦争の終結から16年後のU.C.0169 - 「宇宙戦国時代」。地球連邦政府という手綱から外れた各スペースコロニーは自治政府を樹立し、時代はコロニー同士が大小の争いを繰り返す戦国の世に突入していた。軍事技術をはじめとする技術力の低下などから、新型MSの開発がおぼつかなくなり、戦場跡などでサルベージされたパーツを組み合わせて建造されたハンドメイドモビルスーツが多い。



XM-X1 CROSSBONE GUNDAM X-1

クロスボーン・ガンダムX-1

クロスボーン・ガンダムは、地球圏の軍事産業が、他惑星(木星)用のモビルスーツ開発に本格的に取り組んだ、初めての機体である。製造はサナリィであり、社内における型式番号はF97。製造元を隠すため、海賊へ譲渡する際にXM-X(不明)とされた。

クロスボーン・ガンダムの最大の外観的特徴は、背中に広がるX字のスラスターである。これは木星の高重力に対応するために、F97の設計の見直しが行われた結果である。地球圏のモビルスーツは、全身に小さな小型バーニアを多数配置することで高機動化を実現したが、木星圏用のモビルスーツで同じ方法をとれば個々のバーニアが大型になるため、機体そのものが超大型化してしまう。大出力バーニアを使用するために、大型ジェネレーターが必要となり機体重量が増加する。重くなった機体を動かすために、さらに大型のバーニアが……という悪循環がおこる。

そこでスタッフはメイン・スラスターの向きをフレキシブルに可動させて方向転換を行うという、まったく違った方法を考え出した。これにより、クロスボーン・ガンダムは機体重量をそのままに高機動化の実現に成功したのである。

また特殊装備としてアンチ・ビーム・コーティング・マントを採用しているが、通常のモビルスーツでは、スラスター噴射の妨げになってしまう(現に海賊軍のゾンド・ゲルは脚部の増加装甲としての使用にとどまっている)。全身をほとんど覆う使用法は、フレキシブルに可動して背後にたためるメイン・スラスターあてのものだといえる。

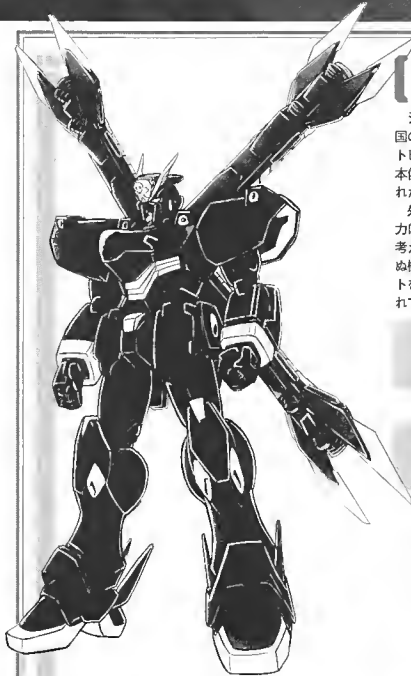
海賊軍の戦闘思想により、クロスボーン・ガンダムの武装は接近戦用に比重がおかれている。ビーム・

ライフルにあたるザンバスターは、ビーム・ピストル部(バスターガン)と、サーベル部(ビーム・ザンバー)に分離する、マルチプル・ウェポンである。銃としての機能は補助的なもので、主機能はサーベル部にある。ビームが幅広になるのは、ビーム発生時に縦方向に粒子が加速させられているためで、その切れ味はたとえビーム・シールドを張っていても、シールドごと敵を切り裂くことが可能である。

他の武装としては、脚部内に収納され、脚部スラスターの余熱を利用して瞬時に加速するヒート・ダガー。緊急時に変形し、敵をつかむことのできる、フロントアーマー兼用のシザー・アンカー。展開時にはビーム・シールドにもなる腕部のビーム発生器、ブランド・マーカー。

また、放熱のため頭部マスクの展開が頻繁に行なわれる。これは機体が肉弾戦に耐えるように装甲が厚くなり、構造上の弱点であるダクト部の面積が抑えられていることから、加熱しやすいためである。

クロスボーン・ガンダムはU.C.0133における最強のモビルスーツといっても過言ではあるまい。だが、機体バランスと武器の特殊性から、パイロットを選ぶのもまた事実である。クロスボーン・ガンダムが最強たりうるかは、パイロットの技量に大きくかかってくるのである。



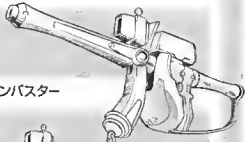
XM-X2ex CROSSBONE GUNDAM X-2 Kai

クロスボーン・ガンダムX-2改

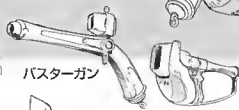
ジュピトリス9によって回収されたX-2を木星帝国の技術で改修した機体。X-2のコア・ファイターは、トピア脱出の際失われており、欠落した部分をX-2本体のコンピューターのデータと、外部から観測された戦闘データをもとに復元しようとしている。

外観上、背部スラスターが大型化しているが、推進力はほとんど増加しておらず、元の機体と同程度と考えてよい。これは木星軍との技術力の差と、見なれぬ機体の再現に苦心したためである。また、コクピットを本体から分離するコア・ファイター機能は失われており、脱出は不可能である。

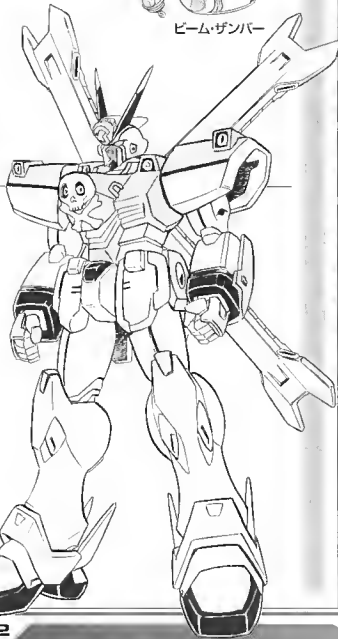
ザンバスター



バスターガン



ビーム・ザンバー



XM-X3 CROSSBONE GUNDAM X-3

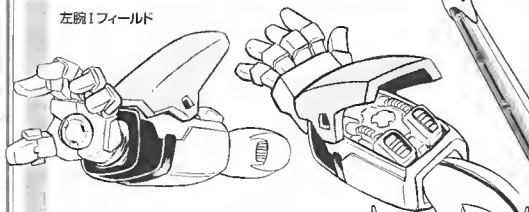
クロスボーン・ガンダムX-3

クロスボーン・ガンダム(F97)は実験用に少数生産されたが、本機はその3番機となる。実は、この機体とは別の“サナリィにとつての”3番機も存在する。その機体はクロスボーン・バンガードに引き渡される前に事故で漂流の憂き目に遭い、後にカーティス・ロスコの乗機「X-0」となっている。

このX-3は、武装パーツを一部改修された以外は基本的にそれまでのものと同一であり、機体性能も変化はしていない。改修された部分は胸部前面装甲と前腕部である。胸部装甲は、装甲厚を増すとともに、ガトリング砲2門を追加、より接近戦を意識したものとなっている。

最大の変更部である腕部にはそれまでのビーム・シールドにかわり、Iフィールド発生装置が取り付けられている。Iフィールドはビーム兵器に対する有効な防御手段として、古くは一年戦争時から導入されていたが、高出力のジェネレーターを持つMA系にしか搭載できないため、広く一般には普及しなかった技術である。

左腕Iフィールド



ムラマサ・
ブラスター

U.C.0123後の小型MSの高出力化に伴い、改めて投入が検討された。

Iフィールドは、強力な磁場により相手のビームを湾曲、もしくは拡散してしまうというもの。より強力なビームで、はじき返す、あるいは相殺しようとするビーム・シールドとは基本的にシステムが異なる。性能は一長一短あるが、戦艦級のビームが命中した場合、ビーム・シールドを張る機体では大破するしかないが、ビームをそらす形で作用するIフィールドなら直撃は避けられるという点で、Iフィールドの方が防御力は高いともいえる。

ただし、これも現状の技術では、一方の作動時間が105秒、冷却時間が120秒必要であり、連続使用した場合、約15秒間完全に無防備になってしまうというもので、パイロットの生存を考えるならば、とても好ましい方法とはいえず、実験機ならばこそその装備といえよう。

結果的には高コストでビーム・シールドの性能向上から時代の中に埋もれてゆく技術である。

X-3と同時に渡された新装備として、ムラマサ・ブラスターがある（ザンバスターの名が日本の新馬刀に由来するのと同じく日本の名刀、ムラマサの名を冠する）。

武装の基本は、いかに最強の“矛”と“盾”を持たせるか、であるが、ABCマント、Iフィールドの搭載



といった“盾”と同時に、サナリイの開発した“矛”である。剣状の形態のヘリにそってつらなる、14本のビーム・サーベルと、1門のビーム・ガン（先端）、これで切れぬものはありえない（唯一、X-3のIフィールドが有効な防御策である）。

だが、またこれもエネルギーを喰いすぎるという欠点があり、長時間の使用は不可能である。

両方ともクロスボーン・バンガードの戦艦データから、腕ききパイロットが使うことを前提として作られたふしがあり、唯一の誤算は、シロウト同然のトビア・アロナクスの手に渡ってしまったことだろう。

ゾンド・ゲー

ゾンド・ゲーは約10年前に作られた、コスモ・バピロニア建国戦争（U.C.0123～0128）の機体で、すでに老朽化した機体である。特徴としては、そのサイズがあげられる。全長が10m程度しかなく、当時のクロスボーン・バンガードの機体の中でも、ひととき小型なのだ。

これは、MSの小型化に積極的だったクロスボーン軍の要求に、製作会社であるブッホ・コンツェルンが応えた形であるが、特に技術的革新があつて小型化されたわけでもなく、ただ単に“小さくしてみました”というだけの機体であり、当然性能も“それなり”のものにしかならなかった。

木星帝国との対決を決意したベラ・ローナー党が、少ない戦力を補うために使用した。その際、エンジンをつけ換えるなどいくつかの改裝も施されたが、やはり全体の性能としては満足のいくものとはいえなかった。



EMS-06

バタラ

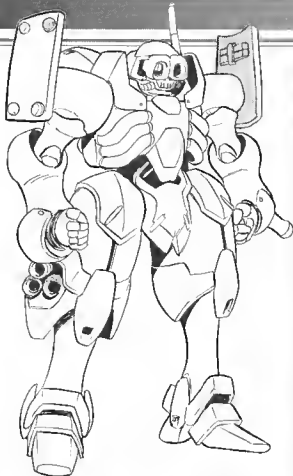
EMS-06 バタラは、木星帝国のMSの基本型となった。その設計思想は身体各部の能力を、それぞれ専用化することで小型化・高性能化しようというものである。

つまり、脚部は推進器、腕部は武装のためのミニピュレータ、頭部は探知装置とわりきり、それ以上の能力を付加しようとしなくて、各部をスリムにしほり込んだのである。

地球圏のMSと比べて、最も異なる印象を受けるのは、その脚部のシルエットであるが、これはそのスラスタのほぼ全てが大腿部に集中しているためであり、バタラの方転換は、この脚部そのものの向きを変えることで行われる。また、活動時間のほとんどを無重力下で過ごす木星圏MSにとって、膝下部は単なる着陸脚程度にしか考えられておらず、有重力下における歩行能力はかなり低いものであると考えられる。その意味では、脚部を収納した高機動モードこそが、バタラ本来の姿であるといえる。

頭部センサーは2重になっており、バイザーを下ろすことにより、戦闘用の精密照準用に性能が変わる。2種のセンサーを積まず、1種のセンサーを使いまわすのは、単に経済的な側面が強いと思われる。

また、各部を専用化したことも各パーツの交換によって、より速く、より経済的に各種作戦目的に応じ



た新型MSを開発できるという意味を持ち、これは工業生産力の低い木星圏でも容易にMSの数をそろえられるという点で、大きな長所となっている。

以下4機はそのバリエーションである。

EMS-07

エレバド

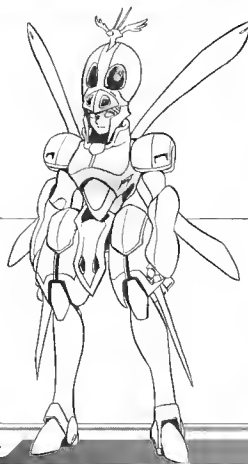
EMS-07 エレバドは、素敵能力の高い頭部と、接近戦用の内蔵武器のついた左腕、機動力を上げるシェルフ・ノズルを装備した高性能バージョンUP機で、主に指揮官機、親衛隊機として使用される。



EMS-08

ディオナ

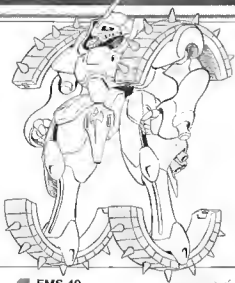
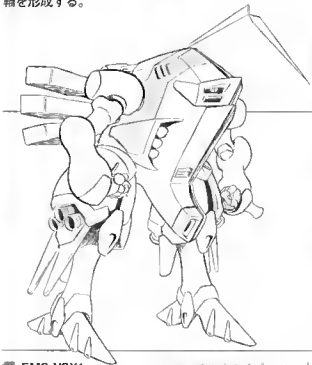
バタラのバリエーションのひとつ、エレバドと同程度の能力を有する。完全な宣伝用のコマーシャル・フォースであり、それゆえ、外観は意図的に女性を思わせるフォルムとなっている。特別な武装は、ない。また、頭部の人間型フェイスマスクも完全な飾りである。



EMS-09

ヴァゴン

EMS-09 ヴァゴンは、地球侵攻用に地上での歩行能力の弱さをカバーするために作られたもので、脚部の収納というもとの機能を變形に利用し、車輪を形成する。



EMS-10

ベズ・バタラ

最も異様なシルエットを持つEMS-10 ベズ・バタラは対艦攻撃用の機体である。機体前面に発生させるビーム・アックスのビーム圧は強力で、これにより、敵艦舷側に体当たり、穴を開け内部にミサイルを撃ち込むという作戦目的のためだけにまとめ上げられている。ただし、その場合のパイロットの生還は期待できず、一種の特攻機ともいえる。現在、ビーム・アックス部を外部装着型のアーマーとしてバタラにかぶせる方法で、再設計されている。

EMS-VSX1

クーパーゼ

木星帝国が次期主力MSとして研究、開発していたものを、急遽、対クロスボーン・ガンダム用に調整した機体が“死の旋風”隊のモビルスーツである。

このクーパーゼは指揮官用の高級機を“死の旋風”隊に転用したものの。木星帝国は、クロスボーン・ガンダムを研究した結果、現在の技術で全てのスペックを上回る機体を製作するのは無理と判断した。そこで機体のパラメータを片寄せること、長所を3機に分散することを考えた。戦いとはMS同士の能力の比べ合いではない。戦争は勝利すればよいのである。クーパーゼは“死の旋風”隊の攻撃力の要であり、事実上中心格にあたる。

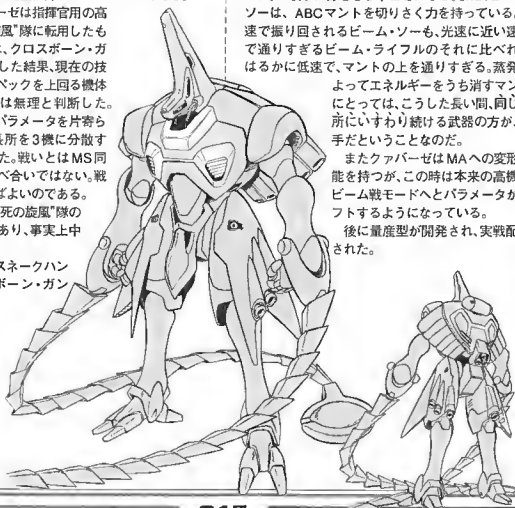
特殊武装のスネークハンドは、クロスボーン・ガン

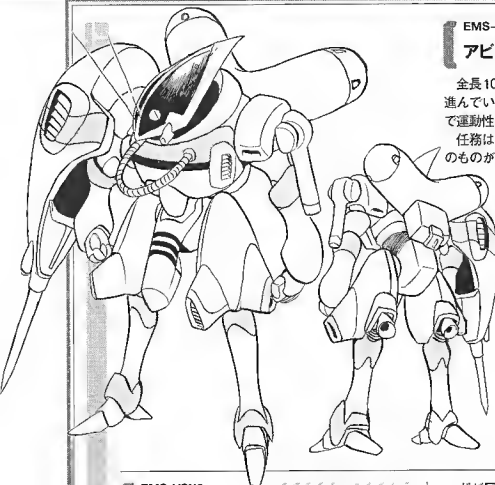
ダムの接近戦法に対して考案された兵器で、先端の円ノコ状のビーム・ソーと自在に動く、マシン・ウェップからできている。ウェップの直径はクロスボーン・ガンダムの攻撃レンジをひとまわり上まわっているため、これをかいくぐり、本体へ接近すれば、その攻撃に身をさらすことになる。また、ビーム・ソーは、ABCマントを切りさく力を持っている。高速で振り回されるビーム・ソーも、光速に近い速さで通りすぎるビーム・ライフルのそれに比べれば、はるかに低速で、マントの上を通りすぎる。蒸発に

よってエネルギーをうち消すマントにとっては、こうした長い間、同じ場所にいすわり続ける武器の方が、苦手だということなのだ。

またクーパーゼはMAへの変形機能を持つが、この時は本来の高機動ビーム戦モードへとパラメータがシフトするようになっている。

後に量産型が開発され、実戦配備された。





EMS-VSX2

アビジョ

全長10m前後という小型機。地球侵略用に開発が進んでいた次期主力生産型MSをベースに、極限まで運動性と機動性を上げている。

任務は牽制と牽制である。ジェネレーターも小型のものが採用されており、その運動性とあいまって、ステルス性はかなり高い。反面、ビーム砲は標準以上のものは搭載できないと判断されたため、採用を見送られている。クロスボーン・ガンダムにはまったくといっていいほど効かないことがわかっていたのである。一方、ニードル・ガンは、致命傷は与えられないものの、敵の機動力を奪うという意味では、非常に有効な武器であった。

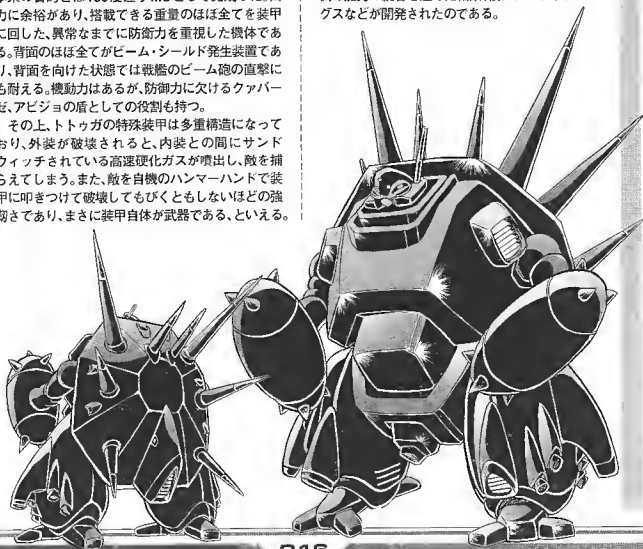
EMS-VSX3

トトゥガ

もとは重武装の遠距離支援機であったものを改装、本来の目的とは180度違うMSとして完成した。出力に余裕があり、搭載できる重量のほぼ全てを装甲に回した、異常なまでに防御力を重視した機体である。背面のほぼ全てがビーム・シールド発生装置であり、背面を向けた状態では戦艦のビーム砲の直撃にも耐える。機動力はあるが、防御力に欠けるクーパーゼ、アビジョの盾としての役割も持つ。

その上、トトゥガの特殊装甲は多重構造になっており、外装が破壊されると、内装との間にサンドウィッチされている高速硬化ガスが噴出し、敵を捕らえてしまう。また、敵を自機のハンマーハンドで装甲に叩きつけて破壊してもびくともしないほどの強靱であり、まさに装甲自体が武器である、といえる。

だが反面、機動力は劣悪で、こちらから攻撃をかけない限り、恐ろしい機体ではない。“死の旋風”の機体は三位一体の攻撃時にのみ、その力を発揮する。だが帝国は手に入れたX-2の機体のデータから、3機の能力の統合を進めた結果、後にアマクサ、コルニグスなどが開発されたのである。

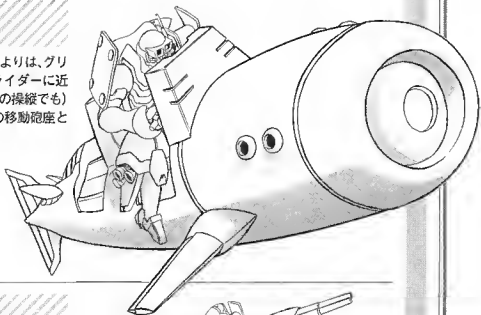


【 木星帝国軍モビルアーマー 】

木星帝国軍のMAは外観から想像するより、はるかに共用パーツが多い。
それは作戦目的に応じて必要な数のエンジン・ビーム砲を自在にレイアウトし、
それを覆える形に外装を作る、といった順序で設計されるためである。
以下はそのバリエーションである。

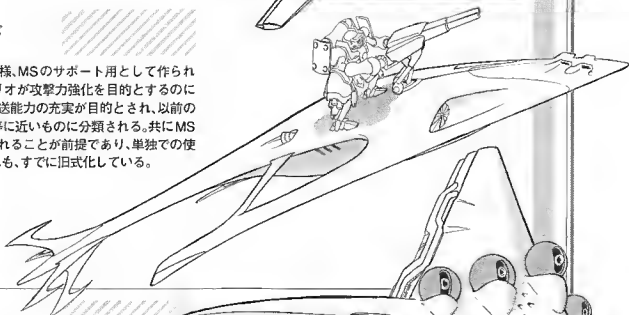
【 アクシリオ 】

アクシリオは、モビルアーマーというよりは、グリップス戦役時に使用されていた、メガ・ライダーに近い機体で、有人でも、無人でも（MSからの操縦でも）コントロールできる。大型メガ粒子砲の移動砲座と
考えてよい。



【 ソステード 】

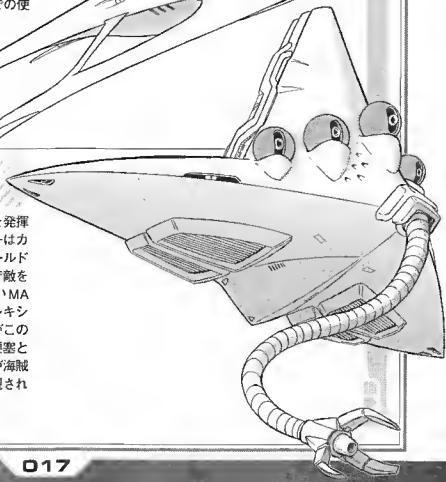
アクシリオ同様、MSのサポート用として作られた機体。アクシリオが攻撃力強化を目的とするのに対し、移動力、輸送能力の充実に目的とされ、以前のドダイ、ゲター等に近いものに分類される。共にMSと共同で使用されることが前提であり、単独での使用はない、いずれも、すでに旧式化している。

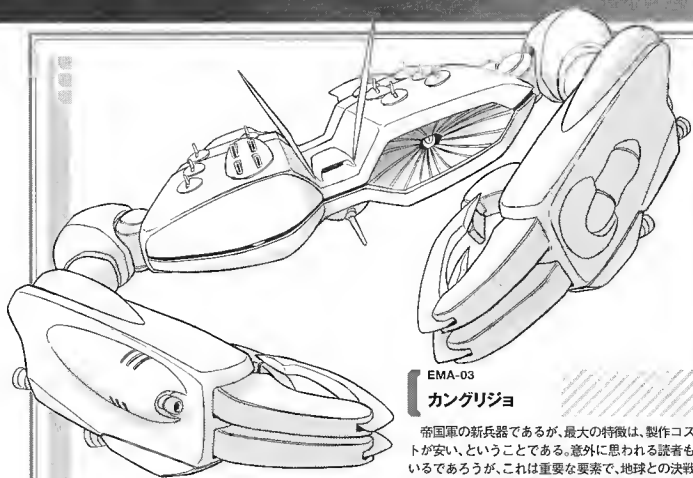


EMA-04

【 エレファンテ 】

カングリジョとは逆に、単独で万能の強さを発揮させる目的で作られた実験機。ジェネレーターはカングリジョと同型のものが5基。全身をIフィールドで守り、サイコミュで遠隔操作されるビットで敵を攻撃する。また、巨体がゆえに死角のしやすいMAの欠点を補うために、あらゆる角度に向くフレキシブル・ノーズキャノンをも1門備えており、これがこの機体の最大の特徴となっている。まさに移動要塞といえる。量産されれば脅威であったが、初号機が海賊軍に撃破されてしまったため、実用性は疑問視されている。





EMA-03

カングリジヨ

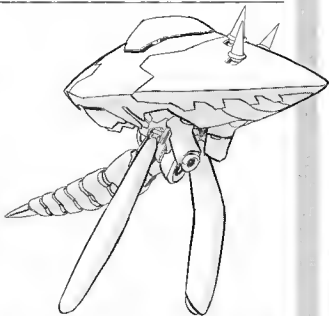
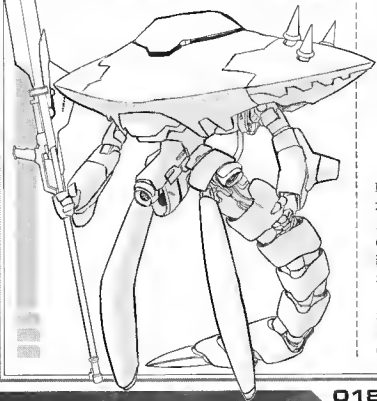
帝国軍の新兵器であるが、最大の特徴は、製作コストが安い、ということである。意外に思われる読者もいるであろうが、これは重要な要素で、地球との決戦を前に、形状的にも量産がききやすく、数のそろえられるこの機体は大変な発明である。最大の武装は、やはり機体右側にとりつけられたメガ粒子砲である。右側にだけあるが、左側にはジェネレーターが入っている。1基の大型ジェネレーターと、1基の大型メガ粒子砲。この最も単純な基本構成が、機体のコスト・パフォーマンスを上げる結果となっている。

EMA-06

エレゴレラ

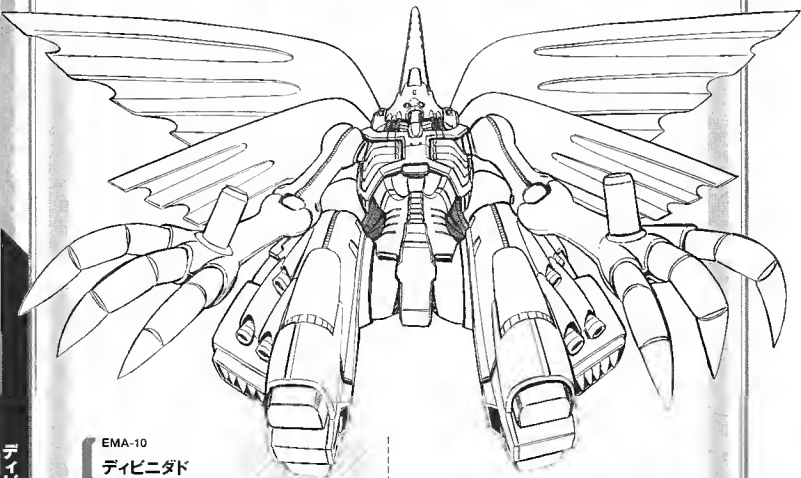
エレゴレラ原案:
海老川兼武

MS形態も取れる可変機であり現状における木星系技術の集大成といえる。エレファンテからの技術を応用した、フレキシブル・テールキャノンを装備。また、MS形態に変形することで、接近戦にも高い



戦闘力をみせる攻守にバランスのよい機体である。本来は、ニュータイプパイロット用に試作されていたものだが、そのバランスを買われ、完全自動操縦機の実験機として採用されている。なお、この自動操縦装置のシステムについては、現在完全なブラック・ボックスであり、まったく不明である。

この機体は、メカニックデザイナー海老川兼武氏が学生時代にコンテストに投稿し、採用されたもの。『機動戦士クロスボーン・ガンダム』第4巻には、同氏のインタビューも掲載されている。



EMA-10

ディビニダド

ドゥガチの人格をコピーした有機コンピュータによって操られる巨大MA。ドゥガチ本人が搭乗したものを含め8機存在する。多数の核ミサイルと、複数の核融合炉を持つ、まさに動く核弾頭である。1機でも、地球で連鎖爆発を起こせば、それだけでも充分人類を破滅させられるだけの放射能をまきちらす。8機すべてが、大気圏突入を試みていれば、防ぐ手ではなかったかもしれないが、あくまで自分の手で地球を破壊することにこだわるドゥガチは、ほかの7機をおとりに、単独で地球へ降下するという采配

ミスを犯す。結果的にその性能のすべてを発揮することなく、撃破されることになる。

ほかの武装としては、ビーム・シールド×2、超大型ビーム砲×1、中型ビーム砲×1、使い捨てのフェザー・ファンネルを翼内部に収納する。

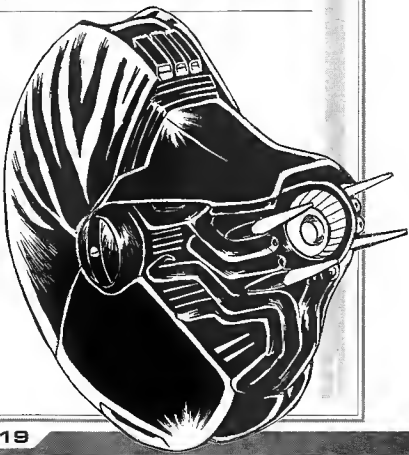
後に、残存した1機をサーカスが入手。キゾ中将与の最終決戦に投入された(「ゴースト」)。その機体にはドゥガチの有機コンピュータは搭載されており、サーカスのコーシャによって操縦されている。

EMA-07

ノーティラス

カラスの使用した機体。1基の大型ジェネレーターに1門の大型ビーム砲を直結するというシンプルなコンセプトで、木星帝国がかなり初期段階で製作したモビルアーマー。すでに旧式化しているが、所有者であるカラスの個人的趣味により改造を加えられ続け続けた。

ほかにはない武装として高振動ワイヤーを持つ。宇宙空間の戦闘において、ワイヤーを敵にぶつけるといのは意外に有効な手段であるが、慣性の法則により自機にも衝撃が加わるため、その使用には熟練の腕が必要となる。





XM-X1 Kai Kai CROSSBONE GUNDAM X-1 Kai Kai クロスボーン・ガンダムX-1改・改 (スカルハート)

木星戦役以後、宇宙海賊によってX-1改が再改修された機体。クロスボーン・ガンダムのフレームはサナリィが、次期主力MS開発の実験用素体として使用しており(詳細は定かではないが、MS単独による、飛行速度、航続距離に対するトライアル機であるという)わずかながら生産が続いていることから

補給がきくのである。武装は、右前部腰アーマーにシザー・アンカー、後腰部左側にスクリュウ・ウェットと、X-1とX-1改の中間的なものを持つ。最も目を引く特徴としては胸部中央のドクロのレリフ。海賊ではあるが既に貴族主義勢力とは無縁となった彼らがその紋章の代わりとして施したもので、完全な飾りである。その外観から、目撃したコロニー民間人から誰からもなく、「スカルハート」と呼ばれている。

対アマクサ戦で使用された特殊兵装は「ビーコック・スマッシャー」と呼ばれるもので、いくつかの既存兵器と組み合わせて、海賊軍が作り出した。一度に9発のビームを広域に発射できるが、数発でエネルギー切れとなるため、パーツの交換が必要である。

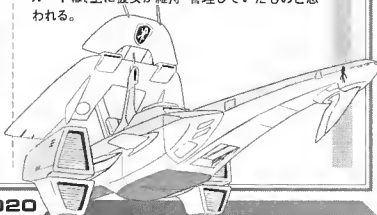
ビーコック・スマッシャーはその後、木星帝国の「神の雷」作戦阻止に向かったクロスボーン・ガンダムX-1 フルクロスにも装備されたうえ、コンセプトはクロスボーン・ガンダムX-0の武装「クジャク」に、「スマッシャーモード」として受け継がれている。

RB-79

Bガンダム(改造型ボール)

パイロットであるウモン・サモンによって改造されたカスタム機。無理な装甲の追加によって機体のバランスが崩れた上、OSが対応しきれないため、改造前より著しく性能が低下している(威嚇効果はともかく)。上司に改造許可を得ていないため記録にも残っていない幻の機体である。

において、オンモ艦長がサナリィの関係者(おそらくは元職員)だった事実が判明。サナリィからの武器供給ルートは、主に彼女が維持・管理していたものと思われる。



ビーコック・スマッシャー

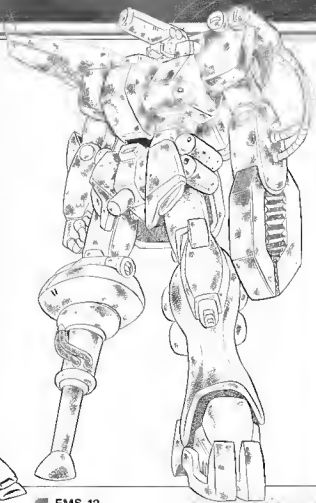
コア・ファイター

リトルグレイ

オンモ艦長が指揮するクロスボーン・バンガード2番艦。物資の運搬や前線の補給を担う輸送艦で、船体部分と居住ブロックの分離・合体機構を備えている。「スカルハート」では、リトルグレイがクロスボーン・バンガードの新たな旗艦として運用されている。なお木星戦役終結後、平時の同艦は、オンモ艦長がクロスボーン・バンガード残存メンバーの有志を集めて経営する運送会社「ブラックロー運送」の作業船に偽装されている。また続編「鋼鉄の7人」に

ガンブ

型式番号不明。全高が20mに達さんとする大型MSで、その体軀からみて、グリプス戦役時に作られた機体と推測される。だが、グリプス戦役時とはMSの基本サイズも規格も違うため、合うパーツはほとんど存在しない。かなりの工夫と努力で改修を重ね続けた結果が(確認でき一例として、フロントアーマーがドーベン・ウルフの踵である!)このような非対称な形状であろうと考えられる。頭部形状は「MSZ-010S 強化型ZZガンダム」に酷似しているが、MSZ-010Sはハマーン・カーンとの最終決戦において大破しており、同一の機体ではありえない。だが、同時期に試作タイプなどのいくつかの機体は存在しており、持ち主の個人的なこだわりによりそれらを買集め再構成されたものと考えるのが妥当であろう。ハイメガキャノンも装備されている(いた)ようであるが、劣化により威力はかなり落ちていると思われる。

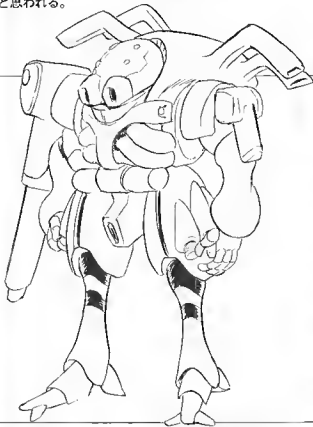


EMS-12

アラナ

全高10m前後の小型機。木星戦役時に完成を見なかった、木星軍の次期主力量産計画機である。特徴的な背中の、四方へ突き出したフィンノズルを用い、高い機動性を誇る。

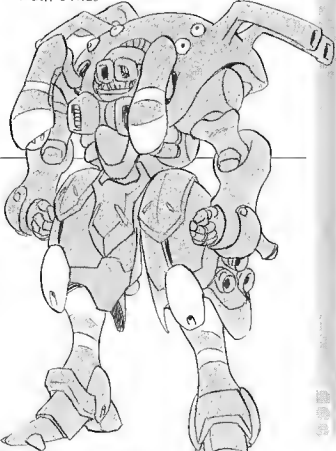
ちなみに、木星戦役時にデス・ゲイルズの1機として使用されたアビジオはこの機体のフレームを基に製作された。

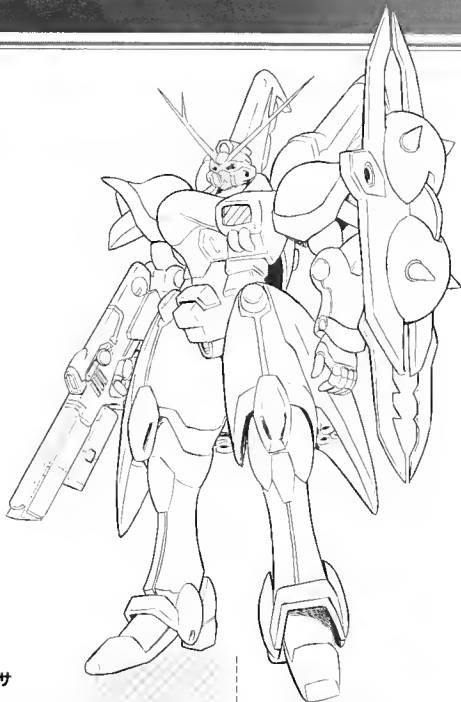


EMS-06-P

アラナ・バタラ

アラナを製作するために、バタラにパーツをつけた実験機。機体バランスの実験等に使われた。特殊兵器であるストリング・ガンは、海賊行為を繰り返していたと思われる木星軍残党たちが、その使用目的にあわせて戦役後に取り付けたものと考えられる。また、7本のビームを発するサーベルはX-3のムラマサ・プラスターを再現しようとしてみられた武装で、やはり残党軍のオリジナルのようである。





アマクサ

ジュビター・ガンダムとも呼ばれる。木星軍が、クロスボーン・ガンダムX-2を捕獲した際に入手したデータから、それらを再現すべく、密かに開発が進められていた機体である。木星の技術の低さから18m級の大型機となってしまった。設計は、背中のスラスターを2本減らしたためか、木星軍MSの特徴である大腿部へのスラスターの集中も見られる、折衷的なものであるが、総合スペックでは、クロスボーン・ガンダムを上回るものとなっている。その高性能を買われ、アムロ・レイのデータから作り出した人工

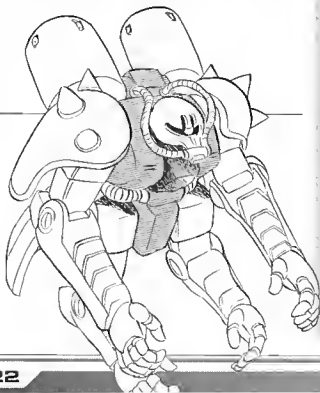
頭脳用の機体として使用される。

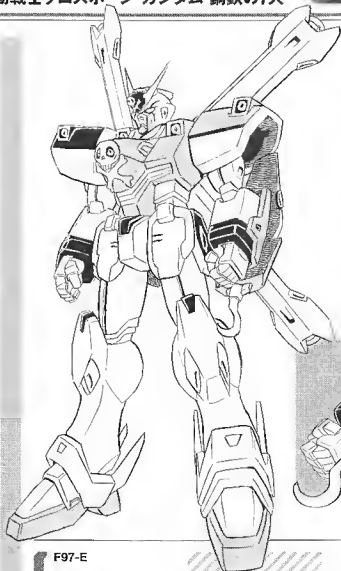
名前の由来は、古代日本の殉教者、天草四郎時貞からと思われるが、製作者がいかなる思想の下にこの名を冠したのかはついそ間の中である。

MS-06MS [モネースペシャル]

バルブス

類人猿が操縦することを前提としたカスタム機。パイロットである猿が、人間以上に器用に足を使うことから、脚部もマニピュレータに換装されている。ゲルググ型のビーム・ライフルが使用できる程度までの出力アップ、マグネット・コーティング等の改良はされているものの、E衛星が、ジオン本国と音信不通になるU.C.0080前後までの技術で作られており、その驚異的な戦力は、やはりパイロットによるものとしが考えられない。





XM-X1 CROSSBONE GUNDAM X-1 Patchwork クロスボーン・ガンダムX-1 (パッチワーク)

戦場で中破したX-1を、急遽、X-3用に用意してあったパーツで補修した機体。そもそもクロスボーン・ガンダムの「X-1～X-3」といった名称は機体識別上のコードであり、基本的にこれらは同型機の1～3番機にすぎず、そのためX-3のパーツも問題なくX-1にも使用できるのである。MS1機の稼働には最低でも3機分の補給パーツが必要であるとされる。これらのパーツもかつて木星戦役の際、X-3の実戦投入の折にすでに製作されていた。しかしX-3にのみ装備されている装備、特に腕部の小型Iフィールドジェネレーターの技術を製作会社であるサナリィが極力機密にとどめておきたい事情から、今まで海賊軍残党に渡されることもなく、倉庫の奥

に眠っていたのである。

腕部に装着されているのはフックシールドという連邦軍の備品のひとつ。おもに宇宙でのデブリ回収に使われるものだが、ふいのデブリ衝突にそなえて強靱なシールド機能も併せ持つ。



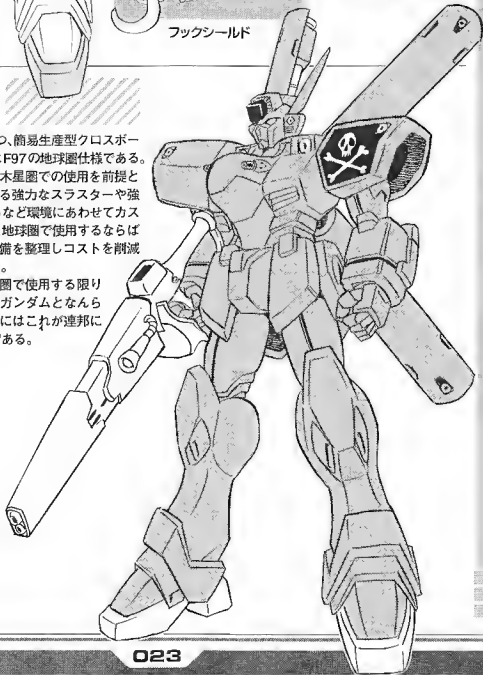
フックシールド

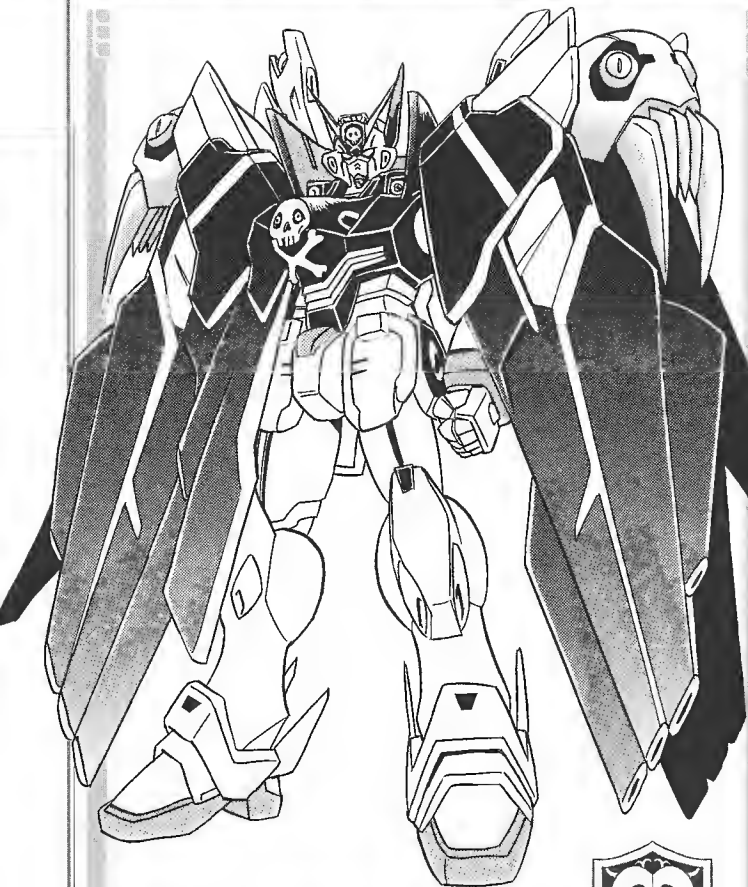
F97-E

フリント

XM-10の型式番号も持つ、簡易生産型クロスボーン・ガンダム。だが実際にはF97の地球圏仕様である。クロスボーン・ガンダムは木星圏での使用を前提とするため、高重力に対抗する強力なスラスターや強度の対放射線処置をされるなど環境にあわせてカスタマイズされている。だが、地球圏で使用するならばこれらは不必要であり、装備を整理しコストを削減した結果がフリントである。

以上の理由により、地球圏で使用する限りその性能はクロスボーン・ガンダムとなら変わりはない。サナリィ的にはこれが連邦にセールする際の「F97」である。





XM-X1 CROSSBONE GUNDAM X-1 Full Cross
クロスボーン・ガンダムX-1
フルクロス

作戦目的に応じて追加装甲を施した機体。その装甲は爆発的な加減速力を生むスラスター内蔵のフレームに、残されていたABCマントを全て積層して貼り合わせたもので驚異的な対ビーム耐弾性能を持つ。さらに肩部装甲内にはX-3腕部のものと同型のIフィールド発生装置が左右2基ずつ、計4基設置さ

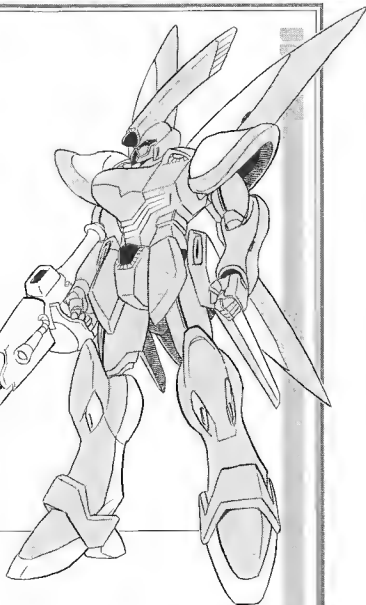
れており、うまく使えばIフィールドを張り続けることも可能(これを腕部に装着するのはパイロットであるトビア・アロナクスの咄嗟の判断であり、マニュアル上は想定されていない)。また、設計プランによれば装甲内に収納式のヒート・カッターを内蔵していたとも伝えられる。



F99

レコードブレイカー

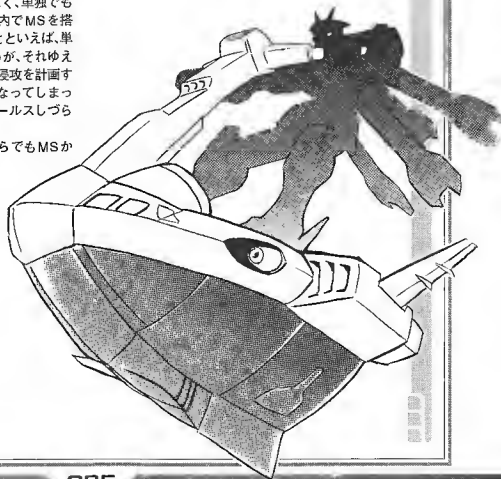
サナリィが威信をかけて製作した、先進技術ミノフスキー・ドライブ・ユニットを装備したMSである。完全な完成品というにはまだ程遠いが、これにより、F99は同世代のMSを大きく引き離す運動性能、速度、航続距離を持つ。理論上(エネルギーが続き、機体が耐えられるならば、という条件だが)その速度は限りなく光速に近づく。だが、F99はこの「ミノフスキー・ドライブ」の実験機としての色合いが強いため、それ以外の部分についてはあまり革新的なものではなく、そのフレームもF97(クロスボーン・ガンダム)およびフリントと75%が同一(ちなみにこのことにより海賊残党軍は細々とながらクロスボーンの補給が受けられていたのだ)。また固有の固定武装を持たない。戦闘力にはあまり秀でた機体ではなかったといえる。



ノッセル

古くはドダイ、ゲッターなどと系統を同じくするMSのサポートマシン。その試作、実験機である。MS単機に対する万能基地といってよく、単独でも月〜地球間の航行が可能。また大気圏内でMSを搭載したまま飛行もこなす。できないことといえば、単独での大気圏離脱ぐらいなものであるが、それゆえにその高性能とは裏腹に「単独で地球侵攻を計画する者」以外にはあまり用いない機体になってしまっており、製作元のサナリィとしてはセールスしづらいのが頭の痛いところではある。

搭乗員4名。コントロールは本体からでもMSからでも可能。ビーム砲4門装備。





XM-07B

ビギナ・ギナII

(木星決戦仕様)

パイロットは、“死の旋風”隊長であったギリ・ガデュカー・アスピス。

コスモ・バビロニア建国戦争時にF91のデータを手にしたブッホ・コンツェルンが、ビギナ・ギナをベースに作り上げた。ドレル・ロナ専用機だったとも伝えられるが、コスモ・バビロニア建国戦争の歴史的解析の遅れる中、詳細は定かではない。背部のヴェスパーと見まごうものは大型スラスターであり、そのため攻撃力はF91には及ばないものの、機動力は引けを取らない。パイロットであるギリの好みに応じて、クーパーゼのスネークハンドを装備する。

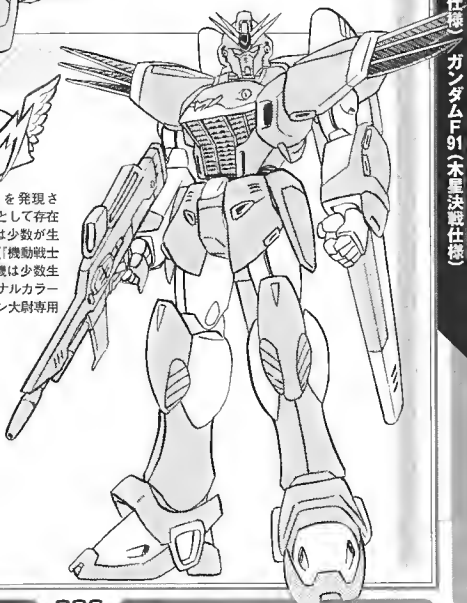


F91

ガンダムF91

(木星決戦仕様)

コスモ・バビロニア建国戦争時、単機でMAラフレシアを撃破したF91は、高出力火器のヴェスパーや、質量を持った残像を発する現象(M.E.P.E= Metal Peel-off effect)を発現させるなどハイエンドなフラッグシップ機として存在した。コスモ・バビロニア建国戦争後には少数が生産され、海賊討伐や対木星帝国戦に参戦(『機動戦士クロスボーン・ガンダム』)している。本機は少数生産されたF91のうちの1機で、青いバーソナルカラーに彩られた“青い閃光”ハリソン・マディン大尉専用機。ハリソン大尉機としては2台目である(1台目は対キンゲドゥ戦で大破)。木星決戦に投入するにあたり生産機には不要としてオミットされていた幾つかの機能が修復され、採算を度外視して作られていた試作機にかなり近い性能を有していたと考えられる。『鋼鉄の7人』最終決戦時は、レコードブレイカーのテストパイロットであったミッチェル・ドレック・ナーが搭乗した。



F90 I

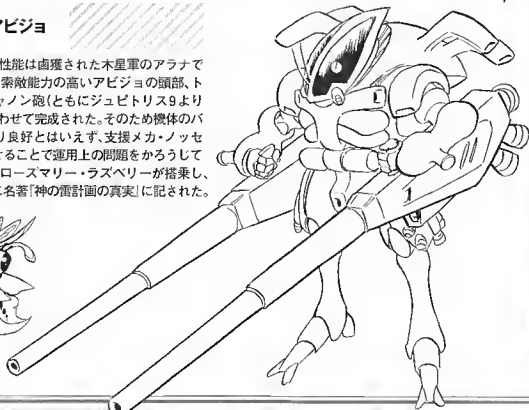
ガンダムF90 Iタイプ (木星決戦仕様)

ガンダムF91の開発以前、MSの小型化を提言したサナリイがその実証として開発したのがガンダムF90シリーズである。F90はノーマルタイプのほか、アサルトタイプ、サポートタイプなど換装による戦況対応が可能となっている。「鋼鉄の7人」作戦に参加し、ミノル・スズキが搭乗したこの機体は、I（インターセプト）タイプに換装、核弾頭装備の銃を持たせたもの。古いMSだが、現行の技術により可能な限りのチューンが施されており、最新鋭機と比べても総合性能は決して引けを取るものではない。



アラナ・アビジョ

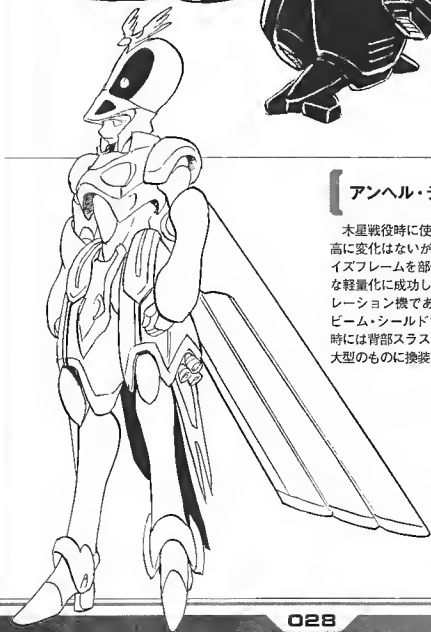
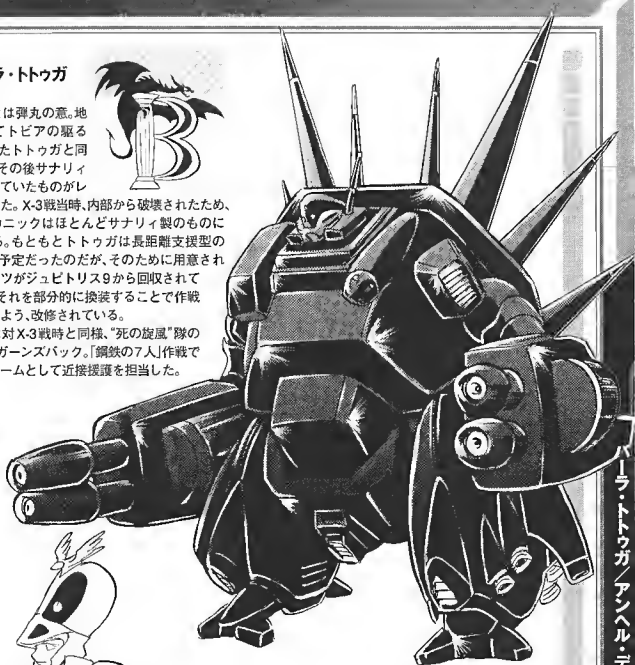
基本的な姿、性能は画奪された木星軍のアラナであるが、そこへ素敵能力の高いアビジョの頭部、トツガ用のキャノン砲（ともにジュビトリス9より回収）を組み合わせて完成された。そのため機体のバランスはあまり良好とはいえず、支援メカ・ノッセルと組み合わせることで運用上の問題をかろうじて解決している。ローズマリー・ラズベリーが搭乗し、その経験は後に名著「神の雷計画の真実」に記された。



バーラ・トウガ

バーラとは弾丸の意。地球においてトピアの駆るX-3と戦ったトウガと同一の機体。その後サナリィに回収されていたものがレストアされた。X-3戦当時、内部から破壊されたため、内側のメカニクはほとんどサナリィ製のものになっている。もともとトウガは長距離支援型のMSになる予定だったが、そのために用意されていたパーツがジュビトリス9から回収されていたため、それを部分的に換装することで作戦目的に合うよう、改修されている。

搭乗者は対X-3戦時と同様、「死の旋風」隊のバーンス・ガーンズバック。「鋼鉄の7人」作戦では攻撃Aチームとして近接援護を担当した。



アンヘル・ディオナ

木星戦役時に使用されたディオナの再設計機。全高に変化はないが、アラナなどに使われているSサイズフレームを部分的に使用することによって大幅な軽量化に成功している。あいかわらずデモンストレーション機であるため実戦は想定されておらず、ビーム・シールドすら装備されていない。木星決戦時には背部スラスターをサナリィの技術班によって大型のものに換装されている。



イカロス

木星帝国との戦いで沈んだマザー・バンガードのミノフスキー・ドライブ・システムを搭載したサブマストの一部をアナハイム・エレクトロニクス社が回収し、それを基に作られたMS。実際にはMSの背中にマザー・バンガードの帆を改造した巨大な翼が付けられただけの運用試験用の機体である。スピードキングがAE社での正式名称であり、イカロスはサナリイが付けたコードネーム。

宇宙での試験飛行中に大気圏に突入し不時着してしまい、地球上で行方不明になってしまいが、トビアたちにより発見される。その後、中央のMS部分を外されたミノフスキー

ドライブ・ユニットがアンヘル・ディオナに付けられ、以降はミノフスキー・ドライブ・ユニットのみをイカロスと呼称している。

エルコプテ

木星軍が地球侵攻をにらみ、木星戦役時から開発していたとみられる機体。直立時には全長40mに達する大型MAである。大気圏内での長距離飛行、およびMSの輸送を目的とし、エネルギーの消費を抑えるため新技術ビーム・ローターを装備するが、後のザンスカル軍のビーム・ローターほど完全なものではないため、実体のローターも併用する。また、このビーム・ローター用に別の駆動フレームを用意すれば、必然的に製作コストが上がるが、国力の低い木星帝国はそれを抑えるため、飛行中は戦闘に使用しない脚部に発生器を内蔵、兼任させる設計をとっている。

だが、このため飛行時と着陸時でいちいち上下が逆になるという使い勝手の悪い問題点も持つが、これはほとんどの時間を無重力空間で過ごす木星圏の設計者が「上下が逆になる」ということを「向きがかわる」という程度にしか判断していないため、彼らがいかに皮膚感覚として「常に重力がかかり続けている」地球の環境を理解していないかを端的に表しているともいえる。

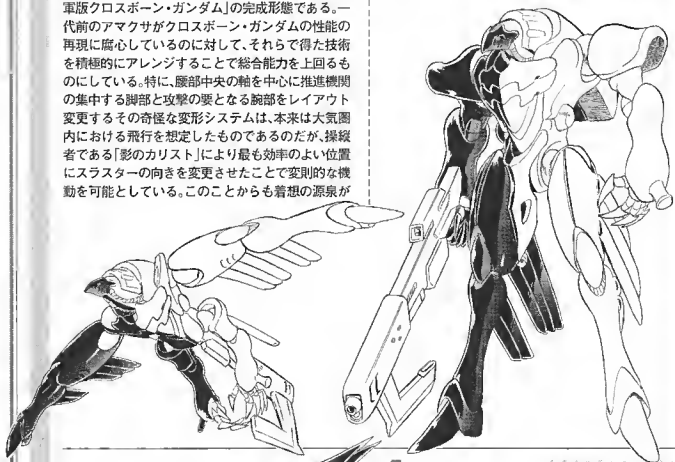


【コルニグス

外観からでは判断しづらいが、木星軍からX-2を入手した際のデータ分析から生まれた本機が「木星軍版クロスボーン・ガンダム」の完成形態である。一代前のアマクサがクロスボーン・ガンダムの性能の再現に腐心しているのに対して、それらで得た技術を積極的にアレンジすることで総合能力を上回るものになっている。特に、腰部中央の軸を中心に推進機関の集中する脚部と攻撃の要となる腕部をレイアウト変更するその奇怪な変形システムは、本来は大気圏内における飛行を想定したものであるのだが、操縦者である「影のカリスト」により最も効率のよい位置にスラスターの向きを変更させたことで変則的な機動を可能としている。このことから着想の源泉が

クロスボーン・ガンダムのフレキシブル・スラスターであることがうかがえる。

また、頭部にメガ粒子砲を装備する点など、クロスボーン・ガンダムに対するカウンター兵器として生み出されたクーパーゼの後継機としての側面も持つ。



インブルース・コルニグス

コルニグスの大気圏内用パーツ装着型である。パーツの目的は、推力強化および空力特性の向上が主であるが、フェザー・ファンネル(かつてドウガチ総統の使用していたMAディビニダドが装備していたものの小型版である)が計14基装備されたことにより、大幅な攻撃力の強化も図られている。このインブルースパーツにより、コルニグスの操作性は無重力空間とほぼ大差のないものとなる。余談ではあるが、新総統「影のカリスト」がコルニグスに乗らずにギリたちの前に現れたのは、このパーツの装着と調整に時間がかかったためであると考えられる。



フェザー・ファンネル





ディキトゥス

ディキトゥスが機体名称。ユリスディス・シニストラ〜ならびにリーベルダス・デクストラ〜は総統専用機に冠せられた称号である。コルニクスと同じく木星帝国の次世代型MSで、その単体としての性能はすでに地球圏製MSをはるかに上回る。変形によりその性能を大きくシフトし、MS時は高機動性で敵を翻弄し、その奇怪なMA形態時は四肢から放射される強力なIフィールドの集中により敵の攻撃をまったくといってよいほど受け付けない。唯一の弱点ともいえるのは嗜好性を強化した分、全体、とりわけ背面部には強力なIフィールドが存在しないことだが、ディキトゥスの機動性を上回ることは事

実上不可能と考えられたため、設計上問題とはされなかった。

いずれにせよ、機体をこれほど「手」に模す必然はなく、カリスト兄弟の歪んだ精神性が垣間見てとれる。

XM-X0 CROSSBONE GUNDAM X-0

クロスボーン・ガンダムX-0

クロスボーン・ガンダムの3番機である。U.C.0132、組み立て作業の遅れから、1番機、2番機より後の補給船に積み込まれ、その補給船の事故により20年間宇宙をさまようこととなった。当時、マザー・バンガードに届いていればX-3と呼称されていたと考えられる。マンサーナ・フロール内での正式コードはX-0[エックス・オー] (ちなみに、「クロスボーン・ガンダム ゴースト」はフロント・ボーが勝手にそう呼んでいるだけである)。その銀色の塗装がコスモ・バ

放熱ダクト形状

ガンモード

サーベルモード

バタフライバスター

ビロニア建国戦争時のビギナ・ギナを彷彿とさせることから、ベラ・ロナ専用機として作られていたものと想像される。当然、20年前の機体であり、性能も同等。当時、高性能機として作られたクロスボーン・ガンダムの機動性は時を経て未だに有効であるが、攻撃力のアドバンテージは失われている(エンジン出力のみでいえば、この当時のザンスカール帝国の生産機ゾロアットと同等である)。

クロスボーン・ガンダムは様々なパーツの実験を兼ねているため、機体のディティールが安定しない。X-0と他の機体との最も目立つ外観の相違は腹部の放熱ダクト形状であるが、これは排熱をより積極的に機動時の推進力としてコントロールするためのパーツであると推測される。しかし、目立った効果は

現れていないようである。

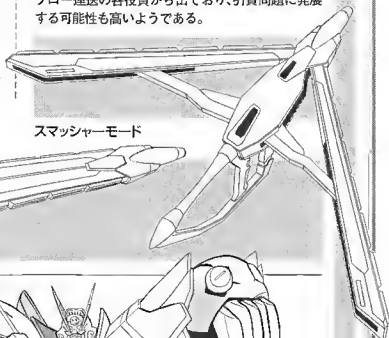
武装のバタフライバスター(名称は折り畳みナイフをバタフライナイフと呼ぶことに起因する)は、X-0と同様に補給船からサルベージされたもの。合体、分離でサーベルとライフルを使い分けるザンバスターと異なり、変形でサーベルモードとガンモードを使い分ける。出力もザンバスターと同程度であり、ゆえにこの時代、U.C.0153時には平均的な強さのビーム・サーベルでしかない。技術的な面より、戦場における使い勝手のよさを検証するために作られたもので、3機のクロスボーン・ガンダム用に予備分を含め、6丁支給されるが、実験兵器としての性質上それしか存在しない。また、本来2刀流での使用は想定されていない。

多目的攻撃兵器「クジャク」

デザイン:
宮崎真一

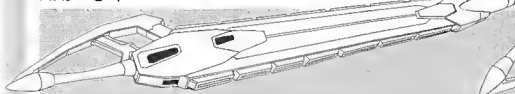
「クジャク」はかつてクロスボーン・ガンダムX-3が装備したムラサ・プラスターとビーcock・スマッシャー、2つの武器の能力を、変形による切り替えで双方とも使用できるようにした、マルチプルウェポンである(名称も「ビーcock」を「ムラサ」の語源たる古代の国の名称に変換したものである)。小型ながら、ジェネレーターを内蔵するタイプであり、MS本体の出力とあわせることで、通常の兵器を大きく上回るビーム圧を発生させる。製作はブラックロー運送。地球での「エンジェル・コール」争奪戦において戦力不足と判断したカーティス・ロスコの発注によって、1年ほど前から開発が続けられていた。ブラックロー運送は、デブリ回収のかたわら、状態のよいパーツを組み合わせてMSや兵器のレスト

アをする技術を蓄えており、U.C.0153現在では(さすがにMSを丸ごと新造するほどの設備はないものの)新型のパーツを自社製作できるまでに成長している。高性能ではあるが、製作費はMS1機分に相当する高額兵器である。これを(木星からの代金の保証はあるとはいえ)オンモ会長の独断で「海賊軍」に引き渡したことについては、中立を旨とする大企業のトップとしての手腕を疑問視する声も、ブラックロー運送の各役員から出ており、引責問題に発展する可能性も高いようである。



スマッシャーモード

バスターモード



XM-X0 CROSSBDNE GUNDAM X-0 Full Cross クロスボーン・ガンダムX-0 フルクロス

現在「フルクロス」と呼ばれる装備は、もともと使い捨てのセルフノズルの集合体で、装甲としてよりはむしろ高速加速器として設計されたものである。その原型は20年前に完成しており、実験兵器としてクロスボーン・パンガードの補給船(のちの「幽霊船」)に搭載されていた。肩部の小型Iフィールド発生装置もこのときすでに実装されていたことがわかっている(これはX-3の腕部Iフィールドより早いもので、「フルクロス」の製造過程で培われた技術がX-3に転用されたことと見るのが妥当なようである)。「幽霊船」から回収されたこの装備はカーティス・ロスコの指揮のもと、実戦投入のための調整が繰り返されていた。装甲の内側に貼り込まれたABCマントの枚数は「鋼鉄の7人」作戦時と比べて少ないが、X-0本体の銀色の耐ビーム・コーティングによって、機体全体では当時と同等の防弾性能を保っている。機体自体の機動性能も同等だが、コクピットをゲル状クッションで満たす技術が実装され



てパイロットにかかる負荷が減少したため、機動性の限界値は上がっている。またマント内壁に駆動フレームが追加され、必要に応じて外装を展開することが可能になった。

ファントム

ファントムは2番目に開発認可の下りのサーカスの機体であり、木星念願のミノフスキー・ドライブ搭載型MSとして、単独で木星圏から地球へ航行することを目標に開発された。無論、通常の戦闘においてそれほどのスペックは必要とされないが、最悪、単独で連邦の要所を襲撃するといった「テロ行為」を必要とする事態までも視野に入れた場合、有効な切り札として是非とも完成させておきたい機体であった。開発は、ユビテル財団とは異なる、いわゆる「タカ派」中心で行われた。設計は、新総統カリストが月面のサナリィ襲撃の折に入手したF99「レコードプレイヤー」の設計データと、すでにクロスボーン・ガンダムのデータから木星軍が実用レベルで完成させていた「アマクサ」を掛け合わせることで行われた。

ミノフスキー・ドライブのパーツ単位での噴射実験はある程度成功したもの、主に技術的な面での未成熟から、余剰エネルギーであるビーム粒子「光の翼」の噴出が想定以上に不安定であり、これらを抑えるため全身に小型の「光の翼」の吹き出し口を作ること（内圧の軽減と同時にそれらはサブスラスタとしても利用できる）と、それを外部から強力なIフィールドで抑え込む、別系統の制御システムを組み込むことが考えられた。木星のMSとしては異例な印象をうけるツインアイ状のフェイスも、自身の発生するビーム粒子でカメラを傷付けないための配慮であり、カバーの下は通常のモノアイである。完成以前から、全身のバランスを制御するためのF99のバイオコンピュータに、解析が完全ではない部分があることは知られており、そのことは懸念されていたが、タカ派上層部の完成を急ぐ要求に現場が逆らいきれずに、組み上げられた経緯を持つ（最悪、別系統として組み込まれた木星OSでも通常のコントロールは可能であろうと判断されたが、結果としてはその二つの折り合いが悪く、フォント・ボーがプログラムの不具合を解析するまで、機体自体がまったく作動不能であった）。また、放熱問題も解決しておらず、仮に作動しても「ファントムライト」と命名されたミノフスキー・ドライブの使用限界が15分程度であろうことも予測されていたため、窮余の策として、強制冷却カートリッジを搭載しているが、これを使用しても延長できるのはさらに15分程度である。

以上により、ファントムは本来の狙いを考えると完全な失敗作といってよい。同じミノフスキー・ドライブ搭載機として同時代のV2ガンダムと比べるなら、その完成度はよくて50%といったところであろう（そのV2のミノフスキー・ドライブですら完成には程遠いのだが）。だが、結果として全身に強力なIフィールドをまとうため、ビーム攻撃に対する防衛力に秀で、ミノフスキー・ドライブにより高い機動性を持つ機体となったファントムは、使い方次第では戦局を大きく覆す力を秘めた機体といえよう。

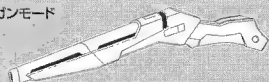


バタフライバスターB

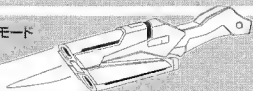
デザイン:
宮崎真一

戦力不足を補うために、ブラックロー運送に製造が発注された兵器。バタフライバスターの設計コンセプトをベースに開発されているが、20年前の兵器と同様のパーツがないため、形状は著しく異なる。最新技術でリニューアルされているため、元より12%ほど出力がアップしている。

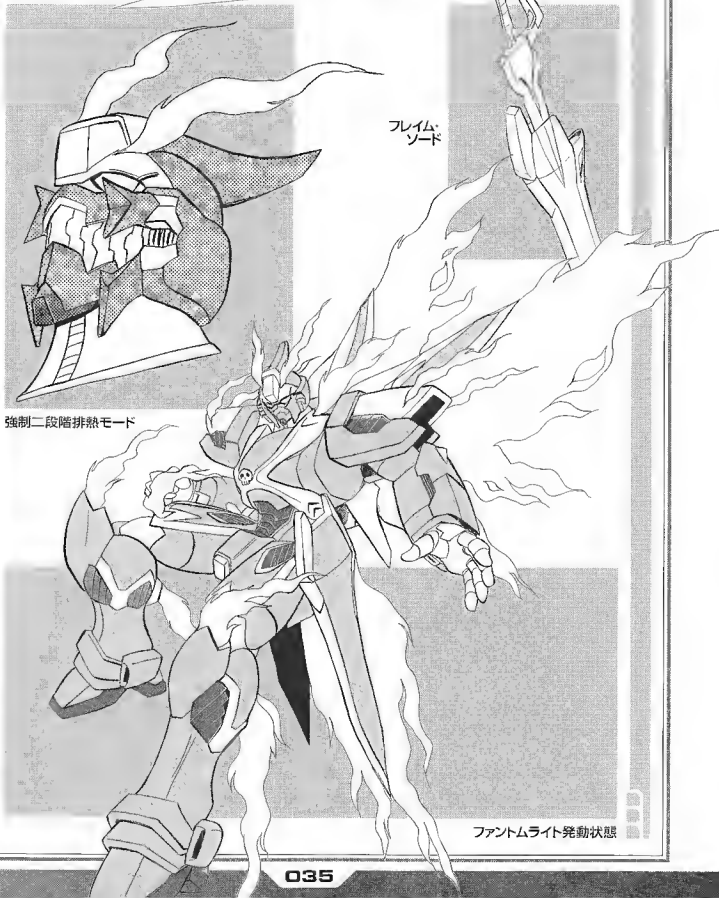
ガンモード



ソードモード



フレイム
ソード



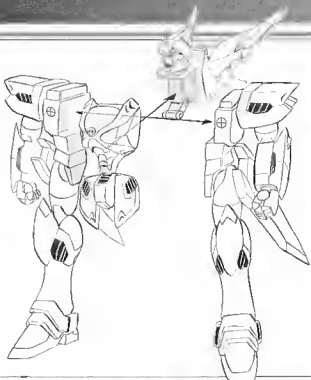
強制二段階排熱モード

ファントムライト発動状態

バタフライバスターB / ファントム

パーツ ブロック構造概念図

右図がファントムの大まかなブロック分解図である。ファントムは大きく分けて、4つのブロックで構成されている。フォント・ボーによる解析の結果、ファントムにはこの4つのブロックを大きく移動させることで「巡航形態」に変形する機能が、(もともと)設計上は存在することが発見された。



蟹気楼鳥 (ミラージュワゾー)

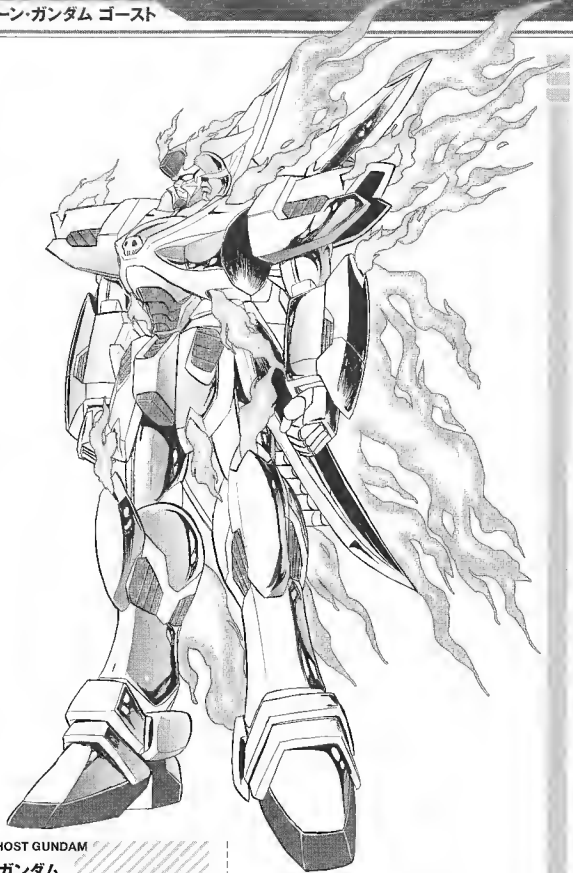
フォント・ボーが着目したのは、このファントムが「木星⇨地球間単独飛行」が目的で作られたのなら、モビルスーツは必ずしも長距離の移動に適した形ではない、という点である。果たして、巡航形態は存在した。形態名が示すとおり、変形の目的は安定した長期飛行の確保である。形状の変化に伴い、推進力のベクトルが整理され、エネルギーの循環効率も改善されることから、ファントムライトの使用時間も延長される(3分程度であるが)。また、Iフィールド

が一種のバリエーションとして機能するため、大気圏内の飛行性能も向上する。冷却問題もかなり改善されるが、とはいえ、木星からの単独飛行にはやはり現実的ではない数字にしかならず、作戦目的上失敗作であることに変わりはない。いずれにせよ、これらの機能は機体の正常な起動が難しくなった時点で、物理的なロック機構で封印されており、それらを強引に破壊した上での作戦行動は、ファントムにかなりのダメージを与えることとなった。今後、大幅な改修作業が必要となるであろう。その際に先端部に射撃兵装をとりつける案があるが、具体的なプランについては検討の域を出ない状況である。

上面

胴体中央ブロック

下面



XM-XX GHOST GUNDAM

ゴーストガンダム

蜃気楼鳥モードへの強引な変形、核ミサイル迎撃のための超高速飛行によってファントムは大きなダメージを負い、改修が決定される。改修には「幽霊船」から回収されたX-1、X-2用の補給パーツが使用された。ファントムがX-1、X-2と同系機であるレコードブレイカーを設計ベースのひとつにしていたため、パーツの転用は容易であった。改修に伴って本機には海賊軍ゆかりのXM-XXナンバー（「正体不明機の2番機」という意味である）、そして「ゴーストガンダム」のコードネームが与えられた。正面からは上腕、大腿部、フェイスプレートのパーツ変更が確認できる。外観からはわからないが、センサー系がクロス

ボーン・ガンダムと同じものに交換されている。最大の特徴である銀色の体表は、装甲を外惑星で入手した希少金属でコーティングしたものであり、これによって本機の装甲は耐ビーム性能だけでなく、実弾に対するリアクティブアーマーとしての性能をも獲得した（余談だが、土壇場までコーティングの実装が間に合うかは不明であった。そのため、本機は一度ファントムと同じカラーリングで塗装されている）。

背面から確認できる改修箇所として腰部補助スラスタの新造、脚部裏面のダクトの大型化がある。この2つはファントムライトの稼働効率を上げ、蜃気

強制二段階
放熱モード

シザー・ハンガー

蜃気楼モード

棲鳥モード時の飛行性能を向上させることを目的としている。さらにバックパックの形状が大きく変更され、強制冷却材の搭載量も増えている。バックパックの内部には変化はないが、装甲の張り替えによって機体の軽量化・強制冷却材の循環機能の向上が図られた。くわえて追加武装「クジャク」を固定するためのジョイントアームであるシザー・ハンガーも新設されている。

腰部スラスターには専用の射撃武装としてフレイ

ム・ライフルが追加された。しかしこの武装は、ゴーストの発するIフィールドの影響でビームが不規則な軌道を描いてしまい、通常の射撃武装としては完全なる失敗作である。ちなみにザンスカール反乱軍との戦闘時、瞬間的にファントムライトを絞り込んで全方位にビームを放射する攻撃をみせたが、今回の改修にそうした運用法を想定した形跡はない。先のものは操縦者フォント・ボアのとっさの判断による攻撃とみてよいだろう。

ハロロ

ハロロはフォント・ボナーが学園のクラブ活動として仲間とともに組み上げた、疑似人工頭脳(AI)である。性能はこの時代(U.C.0153)の通常のAIと比較して、やや高い(全体的に、ではなく部分的に)といった程度であるが、地球圏で一般に使用されているものとは2世代ほど開きがあるように感じられる。これはサイド3のコンピューターの技術が基本的に一歩進んでいるという事実に起因する。サイド3はかつての一年戦争終結後、連邦政府の傀儡政権として20余年間、事なかれ主義を貫いてきた。その結果として、以降現在まで大きな戦乱に巻き込まれたことがなく、国土

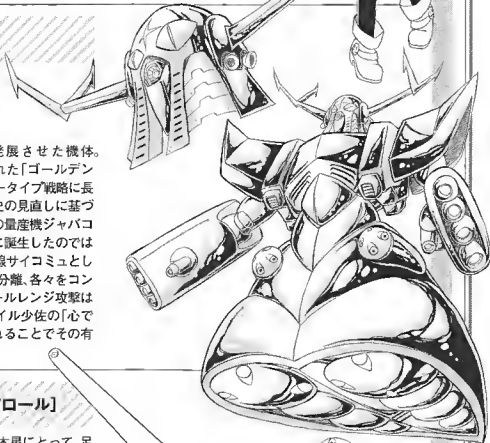
を荒らされることもなかったがゆえに(さすがに、MSのような巨大なものを生産する能力は失われたものの)安定した工業生産力をもつサイドとして成長したのである。基本技術力が高いのだ。また、ハロロを(確かにいくつかの、学生ならではのひらめきによる革新的な部分も存在はするとはいふ)実際以上の高性能に見せているものはその会話プログラムである。ややもすれば機械になる、AIの応答を自然な人間との会話に近づける(少なくとも、そう感じさせる)ための会話パターンの構築にフォントが並々ならぬ努力をつぎ込んだ成果だといえよう。



ZM-GE-03

ジョング

ヴィクトリータイプがかつてのRX-78のコアブロックシステムを発展させたのと同じく、ジオン公国軍のジョングのコンセプトをU.C.0153年代の技術で再現、発展させた機体。ニュータイプ部隊として編成された「ゴールデンエッグス」が、ジオンこそ最もニュータイプ戦略に長じていたのではないか、という歴史の見直しに基づき開発にあたった(ザンスカールの量産機ジャバコも同様の研究から、グフをベースに誕生したのではないかとする説もある)。両腕を有線サイコミュとしたジョングから全身を7パーツに分離、各々をコントロールする機体に進化。そのオールレンジ攻撃は強力であるが、パイロットのスケイル少佐の「心で嘘をつく」能力とセットで使用されることでその有用性を増す。



林檎の花[マンサーナ・フロール]

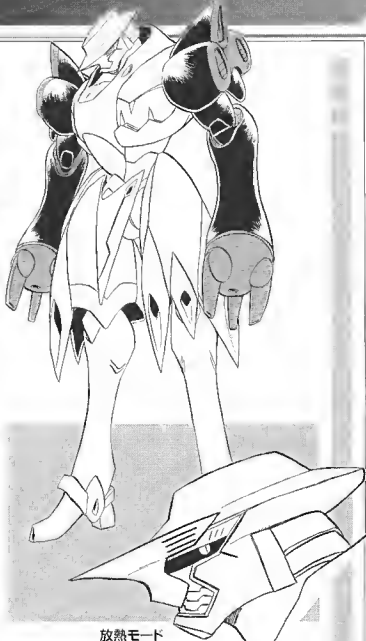
地球から最も遠い生活圏である木星にとって、足の速い船はまさに必需であり、熱望である(それは、物資の輸送にとっても、万が一の戦乱に備えても、である)。ミノフスキー・ドライブの開発を大幅に縮小するサナリィから、研究を続けたい一部研究員を引き抜いての製造ではあるが、全ては一から始めるようなもので、完成には10年以上を費やした。設計は収斂の結果、マザー・バンガード(の、前半分)に似たフォルムを持つこととなった。運用実験艦であるため、必要なデブリや隕石破壊のための武装は施されてはいるものの、基本的な戦闘力は高くない。反面、「光の帆」をたたむことで全体をビーム・シールドで覆うことができるため、防御性能は高い(それもマザー・バンガード譲りである)。また、木星圏では何をすることもMSが必要ないため、MSの積載量は多く設定されている。



EMS-TC04

デスフィズ

一騎当千機、「サウザンド・カスタム」は、タカ派の一種のガス抜きとして、ユピテル財団が認可した計画である。本来の目論見としては要求性能を極めて高く設定することで、開発を難航させることであったが、困ったことに一定の成果を挙げつつあり、開発部は使う機会を執拗に狙っていた。デスフィズは爆発的な加速力で敵の懐に飛び込み、相手を破壊する目的で作られた接近戦能力異常特化機。ある意味、かつてのクロスボーン・バンガードの戦術を受け継ぐものである。一応、ビーム・ガンも装備はしているが、あくまで補助であり、主武装は両手のビーム・ファングである。これをサーベルとシールド、ローターに対応させ、その時々で使い分けることで、デスフィズは軽量化と同時に高い攻撃力、機動力を得ることに成功している。もともと物置に制限のある木星のMSの設計は構造を簡略化してゆくことに長けている(両肩に飛行専用のローターを装備した同時期のザンスカルのMS、メッメドーザと比べるとコンセプトの違いが明確である)。サーベルそのものとはとりわけ強力なものではないが、毎秒24回転することで(高速でビーム・サーベルを連打するのと同じ状態になるのだと思えばわかりやすい)、相手のシールド、装甲を容易に切り裂くことができる。



放熱モード

EMS-TC04 kai

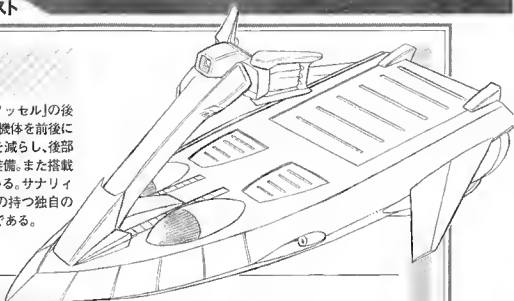
デスフィズ・モール

通常、どのような試作機でも最低3機分のパーツを用意する。故障や消耗パーツの交換などで、1機をまともに稼働させるのに、それだけの部品が必要なためであるが、デスフィズ・モールは戦局の変化に対応するため、急遽、そのデスフィズの予備パーツを(若干の改造を加えつつ)組み上げたものである(したがって、それは「修理を捨てた」ということであり、サーカスが今後のデスフィズの運用をあきらめたということでもある)。その改良点は、主に腕に集中する。片腕に大型クローが3基だったものを、地下基地攻略に適するように、小型クローが8基のものに換装。計16基の小型クローは硬い岩盤を掘削するのに適したビームドリルとなる。クローは、岩塊からビーム発生器を保護するため、その基部を腕部カバー内に収めているが、ひとつひとつはボールジョイントであり、ある程度の角度がつけられる。だが、改良前の腕部ほどの自由度はなく、数が増えた分、1本当たりの出力も下がってしまっている。そのため、ビーム・ローターとしての機能もかなり低下してしまっており、もともとの改良目的が戦闘能力の強化ではなかったにせよ、全体としては中途半端な失敗作になってしまったといえる。



ノッセラ

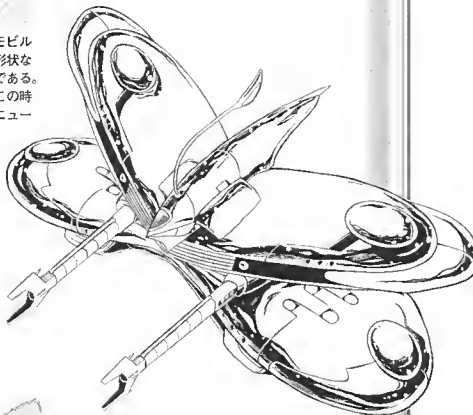
「鋼鉄の7人」作戦時に使用された「ノッセル」の後継機。搭乗可能人員は2名と減ったが、機体を前後に長く、上下に薄くすることで空気抵抗を減らし、後部には兵装を収納する貨物ブロックを装備。また搭載MSを2機に増やすことに成功している。サナリイが開発したものをブラックロー運送の持つ独自のルートで入手、海賊軍に渡されたものである。



ZMT-A30S

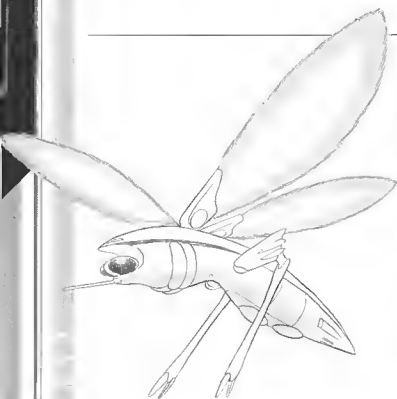
ビルケナウ

後にザンスカール正規軍にも採用されたモビルアーマーの実験機であるが、背面スラスター形状などが採用機とは異なる、大気圏内バージョンである。キゾ中將率いる「ゴールデンエッグス」とは、この時代すでに一種の「オカルト」と思われていた「ニュータイプ」の存在に再び着目し、その発掘と共にニュータイプに最も理解が深かったと思われるかつてのジオン公国の機体を現用技術で再現した。MSやMAの開発を目的とした実験部隊である。「ゴールデンエッグス」内部資料によれば(あえて注釈を入れるのはザンスカール帝国内部の資料との食い違いも散見されるためである)、ザンスカール帝国のMSジャバコはジオン公国のグフ、ガルグレイは各種水陸両用MSの研究結果から作られたものであり、ビルケナウもジオン公国のMAザクレロをベースに開発されたものであるとされる。



ハビヨン

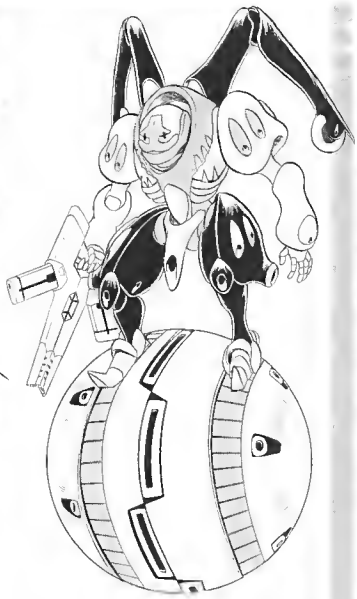
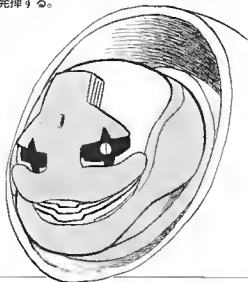
「モビルクルーザー」と呼ばれる、今までとは異なるカテゴリーの機体。以前より木星圏では、モビルスーツ開発で得た技術をほかのカテゴリーに属する機体に転用する実験が盛んであり、同様の例としては木星戦役時代の「モビルシップ」ジビアが存在する。ハビヨンも可動脚や姿勢制御システムなどにモビルスーツの技術が応用された「惑星間航行実験機」である。全長50mに達する機体は、モビルアーマーに近いが、完全に惑星間航行のみを目的として開発されており、デッドウエイトとなる武装を一切装備していない。強靱な水の循環システムと小型プラントを内蔵し、最大6名の人間を乗せて地球から木星までの往復を無補給で可能であるが、その場合でも同時に起きていられる乗組員は2名までで、他のメンバーは人工冬眠する必要がある。木星圏から地球までの行程は機体性能ぎりぎりであったと思われる。



EMS-TC01

ラロ

MS部をラロ、サポートマシンをライドボールと呼ぶ。ラロのみ、他の機体とはややコンセプトが異なる。量産を視野に入れた、サーカス部隊の量産試作機なのである。同時期、ザンスカル帝国が開発していた、アインラッドとMSゲドラフのコンビネーションと同一のコンセプトであるが、木星のSサイズフレームをベースにしたラロの全高は10m足らずであり、さらにライドボール部分の質量はアインラッドの1/6以下である。この小型化からくるラロの速度、機動性は同時代のMSを凌駕する。ライドボールは、全体を覆うことを捨てて防衛の指向性を高めたため、常にMSを敵攻撃の陰に置く操作技量が必要となり、一般兵の乗る機体としては不適切なものとなったため、木星による量産は見送られたが、エースパイロットと組み合わせることでその潜在能力をいかに発揮する。



EMS-TC05

ガラハド

U.C.0153頃であっても、宇宙空間で最も有効な攻撃方法のひとつは大型の物体による質量弾である。このための「弾」を、「敵を捕らえる」という奇策により、戦場にいる限り、ほぼ、無限に作り出すことに成功したのがガラハドである。左腕は独立した1フィート発生装置を内蔵し、かつて新総統カリスト兄弟が用いたディキトゥスの小型版ともいえるもので、そのままでも防御力が高いが、さらに、これで捕らえた敵機を物理的な（そして心理的な）盾として使用する。また、そのまま「投げつける」ことで質量弾とすることも可能。振り回せばその遠心力によりパイロットの絶命も確実である。「弾切れ」のないことで「切れる時は敵が全滅しているのだ」ガラハドは驚異的な長時間の戦闘続行ができる。また、その戦法による敵方の心理的な「恐怖」、動揺の広がりも脅威である。



EMS-TC06

バンゾ

バンゾはビームとビーム・シールドに特化したU.C.0153頃のMSの武装の死角を突く設計思想に基づいて作られた、小型ミサイルを大量に搭載したミサイルタンクともいえる機体。搭載ミサイルは、遠隔誘導装置などの複雑なシステムが内蔵されており、ゆえに極端に小型化されているが、一定の割合で軌道を変え、反転や旋回運動をするものが含まれている。相対するものは全身を覆うビーム・シールドでもため限り被弾は免れない。小型化のため、ミサイルの殺傷力は必殺ではないが、機動性を失ったMSが次の攻撃をかわすことはありえない。また、バンゾはそのコンセプトから、戦闘中、自身の弾を多少は食らうのが前提であるため、強靱な防御装甲を持つ。



EMS-TC03

バイラリナ

ファントムに次いで認可の下りた、長距離射撃を主体とする砲撃型のモビルスーツである。主武装はヴェスパー「V.S.B.R.: Variable Speed Beam Rifle = 可変速ビーム・ライフル」であるが、バイラリナのは本屋で独自に進化した、ニードル・ヴェスパーと呼ばれるものである。その特徴は、ビームを「絞り込む」方向に特化したことである。ヴェスパーが脚部に装着されているのは、もともとジェネレーターそのものが脚部に収納されており、エネルギー電動管を短縮・簡略化できることを利点とするためである。また、脚部の膝下が長いのは、ビームの砲身を兼ねるがゆえ、その収束のために一定のストロークが必要だからである。最大収束時のビーム圧は容易にコロニーを貫通する。また、扱うエネルギー量そのものは小さいため、連射性能も高い。バイラリナは特にほかのモビルスーツと比べて、各段高出力なジェネレーターを装備しているわけではないが、これらの設計により、強力な射撃能力を持つ機体となった。反面、それと引き換えに(本来は)接近戦闘性能は著しく低い機体である。

ひととき細かい脚部は安定性を欠き、重力下では、ほとんど歩行脚としては機能しない(もし戦場で舞うように戦うこの機体を目撃したのならば、それはパイロットの技量によるものだと断定するしかない)。

またバイラリナは、簡易的な変形機能を持つ。飛行性能の若干の向上も見られるが、本来的にはこれも、砲身と推進機関の方向軸を合わせることで、より安定した射撃性能を生み出すための形状であり、飛行形態というよりは、「長距離・精密射撃形態」と呼ぶべき正しい形状である。

放熱モード



EMS-TG-G01

キルジャルグ

キルジャルグ原案
みきとしゆき

機体仕様が地球侵襲作戦目的にしか合致しないため、正式には開発認可の下りでいていない3台のサーカス機のうちのひとつ。どのような不整地でも運動性能を落とさずに機動することを目的に開発された、地上用である。結果としてMSの人型、二足歩行にこだわらず、胸部も脚部として使用することで、四足獣型に変形できるのが最大の特徴。この形態において10本のビーム・サーベルを集中させることで、高い攻撃力と防御力を正面に指向させることに成功。また、四肢を利用した急な方向転換から繰り出されるその体当たりを防ぐことはほぼ不可能であり、そのさまは形容するならば、きながら「走る弾丸」といったところである。もともと障害物の多い地形で使用することが前提とされていたため長距離兵器を武装しないが、MS形態時の武器である電撃鞭は、各節を磁力線で延長することでかなりの距離に対応する。



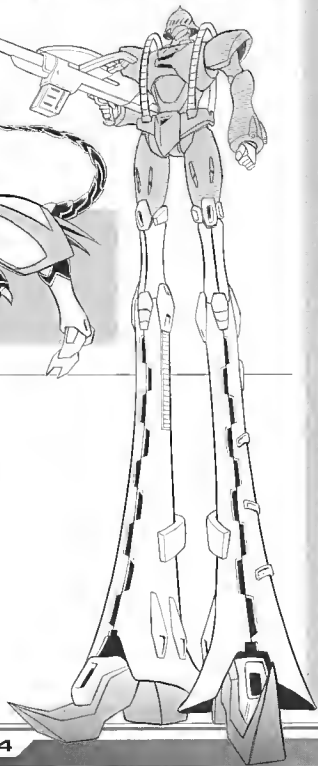
モビルアーマーモード

EMS-TG-M01

カルメロ

カルメロ原案
ノスタレ館

水中戦仕様機。言うまでもなく、木星に海は存在しない。大量の「水」の中で活動する機体は理論上の設計はできても、実証は不可能なのである。だが、地球侵襲にあたって沿岸部からの都市への攻撃の有効性に着目した木星MS開発部は、「ならば接地した状態で攻撃すればよい」というコロンブスの卵的な解決法を見出した。カルメロは体格としては小型MSに分類されるが、脚部を展開すると全高は30mあまりにも達する。これにより浅瀬から半身のみ海上に出し、長距離射撃を行うのだ。防御は水中に潜んでしまえば大量の水が緩衝材となるため、あまり重視されていない。無論、脚部に内蔵されたモーターで深度のある海域を高速で航行することも可能。なお、その際は重い頭部のほうが「下」になってしまうが、そのことについて、木星人はあまり気にしていないようである。



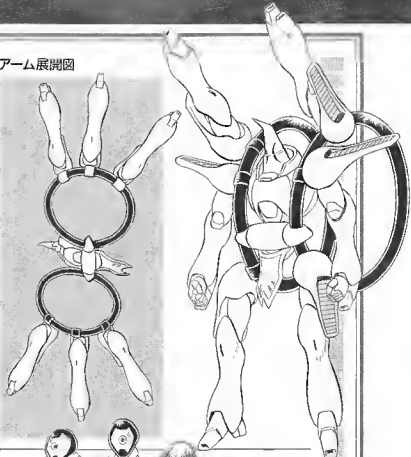
EMS-TC-S01

エスピラル

エスピラル原案:
田崎尚之

アーム展開図

かつての新総統機コルニクスのコンセプトを簡略化しつつ、強化する方向で開発が進められた。本来は宇宙空間用のMSである。リング状のパーツに推進システムと高圧ビーム砲を内蔵する、ほぼ同型のアームを6本配置。これを高速で移動させることで、複雑な機動と全方向への射撃を両立させようとした。だが、アームすべてに推進装置を内蔵したため、噴射剤の不足から長時間の使用に耐えないことが判明。しかも皮肉なことに、パイロットがこの複雑なシステムをより完璧に使いこなせばこなすほど、稼働時間が短くなってしまうのだ。そこで推進システムを、周りの空気を吸い込んで圧縮・噴出するジェット推進に換装（これならば、噴射剤の空気が周りにあるので不足は起こらない）、空中用としたが、そのために地球侵攻用とみなされ制式な採用は見送られてしまったという経緯を持つ。現在は技術的問題を克服し、宇宙で使用できるようにすることが、開発部の目標である。



ZMT-XXG (型式番号未収得)

ビプロンス

ビプロンス原案:
marchant

MSを搭載させる、巨大な車輪型のメカ「アインラッド」こそは、その強大な防御力でザンスカル帝国の生み出した最大の新兵器であったといえるが、反面、敵に奪われ利用されるという局面もしばしば散見され、そのため後期には車輪をMSに一体化させた、新型ブルッキングを開発している（投入時期から見て、アインラッド投入以前からすでに開発は進められていたものと考えられる）。ビプロンスはこのブルッキングと同時期に開発されていたとみられる、ザンスカル帝国の地上侵攻用の機体である。

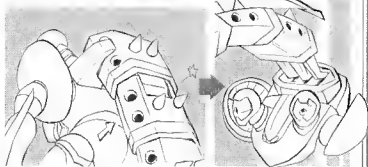
ブルッキングが背面に車輪を折りたたむのに対し、ビプロンスは巨大な尾部を連結することで車輪を構成する。尾部側面の穴が高速で磁力のオンとオフを繰り返すことにより、一種のリニアモーターとして駆動する。

変形した際に車輪の直径を小さく抑えたため、本体が収納しきれずにサイドにはみ出しているが、これをシールドで覆うのではなく、フレキシブルに稼働するビーム砲を両側に配置することで克服している。

弱点であるサイドに回り込もうとしたものは、必然的にその銃口的になるわけであり、いわば「攻める」ことで「守り」を強化しているといえる。また、このビーム砲は長い銃身を持たないことから、射程は長くないものと想像される。正式な開発ナンバーすら未収得な機体であるが、ザンスカル帝国が短い期間にあまりに多岐にわたる新型を投入していることから、MSの開発現場は相当な混乱状態にあったと考えられ、あるいは、上層部の判断を待たず、功を焦る開発陣によって組み立てられたものかもしれない。



背面



スラスター部をたたむ
ことで変形

ツメで尾部を連結

EMS-TC07

グレゴ

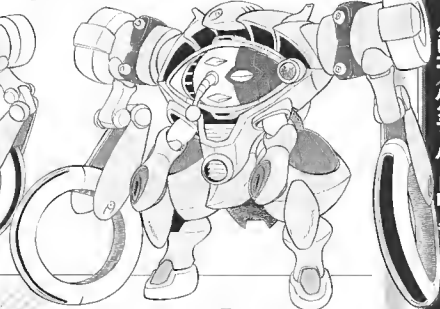
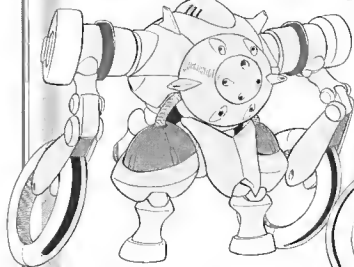
グレゴ原案:
樹季

開発計画書を見たユピテル財団の担当者が思わず吹き出したという逸話を持つ、サーカス7番目の機体。先に認可の下りたサーカス6機種すべての能力の結集を目指した「能力統合機」である（実際にはファントムライトが搭載できなかったため、5機分の能力統合にとどまった）。通常のMSの3倍の容積で、2倍近いエンジン出力を持つ重量級の機体に仕上がっているが、5機分の能力を持っているとすればこれでも充分小型化されているといえる。MSとしては極めて奇怪なフォルムをなしているのも、能力統合を達成しようとした結果である。上体側面から張り出した巨大なアームは強力な「フィールド発生装置」を内蔵し、「EMS-TC05 ガラハ」の「1 フィールドハンド」の能力と「EMS-TC01 ラロ」のライドボールの能力を併せ持つ。先端のリングを展開してハサミにすることで前者の、リングを閉じ高速回転させて車輪とすることで後者の能力を発揮す

る。つまりこのアームは腕部としてだけでなく脚部としても使用できるということである。

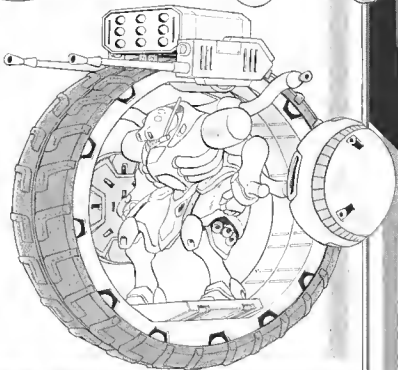
もう2本の腕には「EMS-TC04 デスフィズ」のビーム・ファンク、脚部には「EMS-TC03 バイラリナ」のニードル・ヴェスパーを備える。上体のアームを脚部として使用した場合でも、この2つの兵装によって機体の総合的な火力は維持される。両肩には「EMS-TC06 パンゾ」と同様のマイクロミサイルが装備されている。両肩側面のドラム状の物体はこの装備の弾倉で、状況に応じてさらに追加装備することができる。以上のいずれの装備もオリジナルの性能を維持しており、本機はまさにサーカスシリーズの完成形といえる。一方で、特異な形状と搭載能力の多さから複雑な操縦体系になっているた

め、サーカスの中でも特に扱いの難しい機体になってしまった。本機を用いて「一騎当千」（あるいは売り文句の「一騎当「五千」」）の実力を発揮できるのは、第一級のパイロットだけである。



バタラ・ハードローラー

「ハードローラー」は作戦時のコードネーム。「林檎の花」に搭載されていたバタラタイプMSを、鹵獲したザンスカル帝国の「アインラッド」に載せ、さらに戦場で回収された「EMS-TC01 ラロ」のライドボールを盾型に改造して装備した機体である。もともと防御性能の高いアインラッドとライドボールとを組み合わることで本機の総合的な防御力は「フルクロス」をも凌駕するものになっている。反面、機動性にはやや難がある。機体の中心になったバタラタイプは、正確には「バタラ」ではない。木星戦役後、すでにバタラの生産ラインを活用し、コストを抑えて民間用に生産したものである。正式な商標は、「JMS-06 ドク・オック」（鎖殺機）という（だが、木星人でこの機体をそう呼ぶ者は誰もいない）。スラスターなどの改良が進んだ結果、機体自体の機動性能は木星戦役時より上がっている。ただし戦闘に転用できないよう、意図的にビームの出力などが抑えられている。



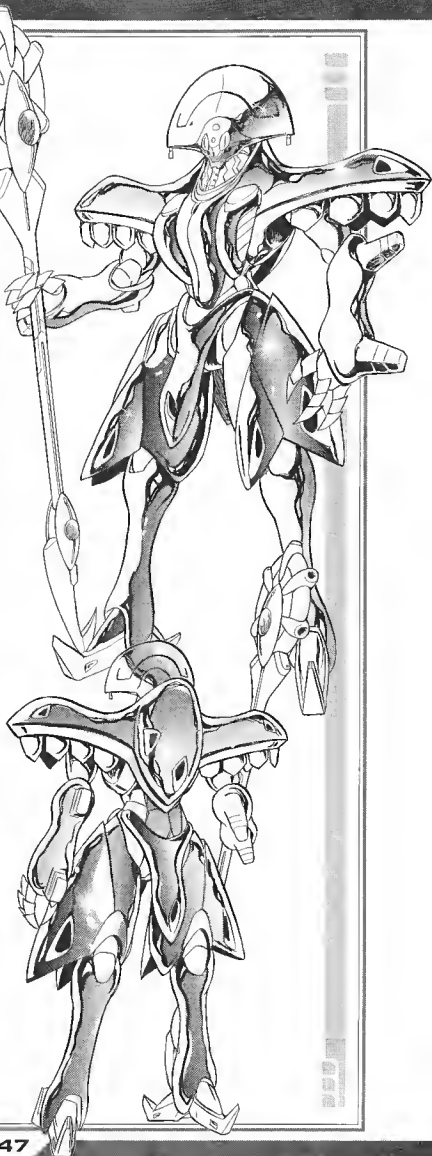
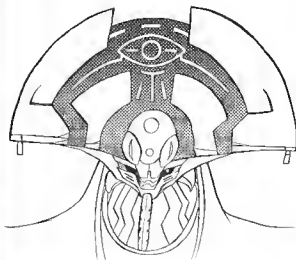
グレゴ/バタラ・ハードローラー

EZM-S01

ミダス

ミダスの開発は新兵器開発部隊であるゴールデンエッグスが、古いMSの研究を重ねる間に偶然、「MSの基礎OSに存在したある種のバグ」を発見したことに端を発する。話が専門的になりすぎるためここでは大きく割愛するが、これは一定の光の明滅パターンにより視覚センサーから侵入、運動プログラムに停止指令を受けたと誤認させるものである。効果は複雑な駆動制御プログラムを持つMSに限定され、戦艦や宇宙戦闘機に影響はないが、基本戦略をMSに頼るU.C.0153年代では絶大な効果を発揮することは確実と考えられた。一瞬で戦場をただ1機のための「狩猟場」へと変えることも可能な、この「ミダス・タッチ・フラッシュ」(触れるものをすべて黄金像にかえてしまう、神話上の王の名から命名)システムの存在は、キゾ中將の野望に火をつける要因のひとつとなった。現在、有効なワクチンソフトは存在せず、ミダスは自身がこの「光」に感染しない方策として明滅に合わせ高速度でセンサーを切り替えるため、木星系とザンスカル、2系統の「目」を持つ。

ミダスは「王の器」にふさわしい機体として、極秘裏に製作・完成された超高性能MSである。外観から想像できるように、設計は木星とザンスカルのMSの折衷案に近い。その性能は規格外といえ、ジェネレーター出力は7,480KWとザンスカル製MSのトップを誇り(ジェネレーターを2基持つザンネックを別にすれば、であるが)、全身を覆うマント状のビーム・シールド展開による強固な防御力と、スラスタ噴射のみでファントムを凌駕する高機動性を両立している。専用武器の「帝王の錫杖」(カイザー・スタッフ)は瞬時に変形し、射撃と接近戦に対応する。両形態ともビーム発生基部を回転させる、サーカスのチェーンソーライフルやデスフィスの爪と同一の発想が見られるが(木星とザンスカルが技術的に交流のあったことからくる収斂進化であろう)、このエネルギーも本体より供給されているため、一発あたりの威力は段違いに強力である(また、ほかの機体が手にしても使用はままならない)。同様に両手の指から発せられるビーム・クローも、通常のビーム・シールドでは防げない、高圧なものとなっている。



EZMA-S01

カオスレル

カオスレル原案:
めいくろ、宮路信貴

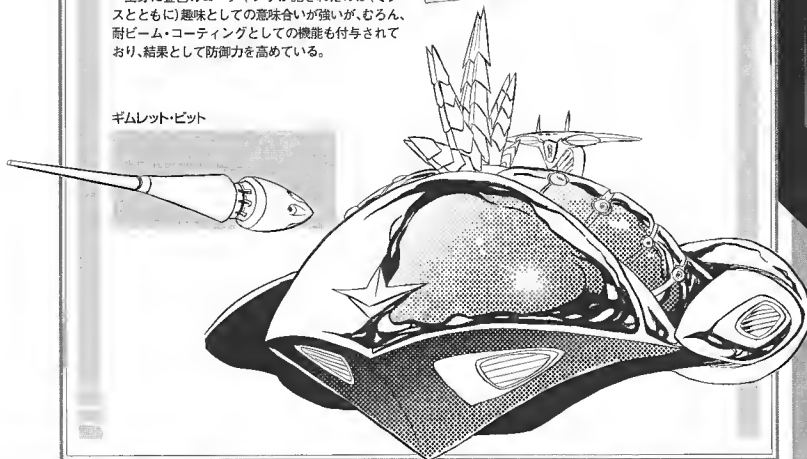
全長200mに達する巨大MA。むしろ以前木星で試験的に製造された、「モビルシップ」(戦艦にMSの技術をフィードバックし、駆動アーム部を装備したもの)に近いカテゴリーの機体である。エル・ザンスカール軍の旗艦としての役割とミダスの母艦としての能力を併せ持つが、主な機能は「死者の軍団」を遠隔操作するためのコントロール中枢である。敵MSの遠隔操作に至る手順は次の通りである。まず、第一段階としてミダスの“光”により敵機体を停止。次にカオスレルはそれらに特殊兵器「ギムレット・ビット」を撃ち込む(この「ギムレット・ビット」は推進方向への貫通力は非常に高いが、横からの衝撃に極めて弱く、わずかで軸線にずれが生じれば、いともたやすく分解してしまうため、停止状態の機体しか使用できない)。そして着弾後は内部のエンジェル・コルによりパイロットを融解・細菌化したのち、サイコ波受信装置としてMSを遠隔操作するのである。

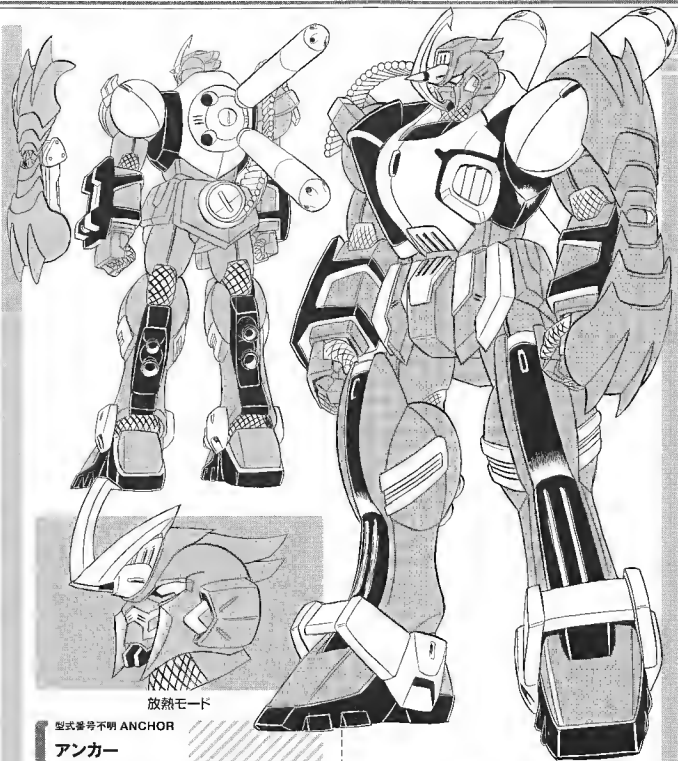
マリア・エル・トモエは強力なサイキック能力を持つが、さらにこれを12人のサイキッカーにより増幅、分担。理論上は最多で120機のMSをカオスレル1艦でコントロール可能である。また、ギムレット・ビットに装備されているのは受信装置のみで、MSのコントロールに必要なコンピューターはカオスレルに内蔵されており、巨大に見えるカオスレルだが、実に総質量の4割はこのシステムに使われている。

また、自身の戦闘時にはMA形態に変形可能。フレキシブル・アームの体節に左右4門ずつ、計8門、頭部に2門の大型ビーム砲を持ち、かなりの攻撃力を有する。

全身に金色のコーティングが施されたのは(ミダスとともに)趣味としての意味合いが強いが、むしろ、耐ビーム・コーティングとしての機能も付与されており、結果として防御力を高めている。

ギムレット・ビット





放熱モード

型式番号不明 ANCHOR

アンカー

ザンスカール戦争を境に、U.C.0150年代以降のMSを取り巻く状況は一変したといつてよい。長く続くコロニー間の紛争状態が、ハイ・テクノロジーで構成されていた小型MSの製造、およびメンテナンスの継続を支えきれなくなってしまったのである。ことに、ビーム兵器の維持は難しく、戦闘の武装は実弾系中心へと移行していった。そうした時勢により、徐々に着目されはじめたのが、U.C.0140年代からその技術の改変と蓄積により性能を伸ばしていた、旧MSのレストア機である。無論、この時代にあっても最も高性能なのは整備状態のよいザンスカール機、もしくはリガ・ミリティアのヴィクトリータイプである。が、上記の理由により万全の状態を維持する機体は多くはなく、ビーム兵器もビーム・シールドも満足に展開できないのであれば、実弾の撃ち合いにおいて小型機のアドバンテージは絶対のものではなくなってしまうのである。

また、コロニー間の戦闘が小規模化すること、そしてここまで大きな火力を必要としなくなったことも、レストアMS台頭の大きな要因であろう。

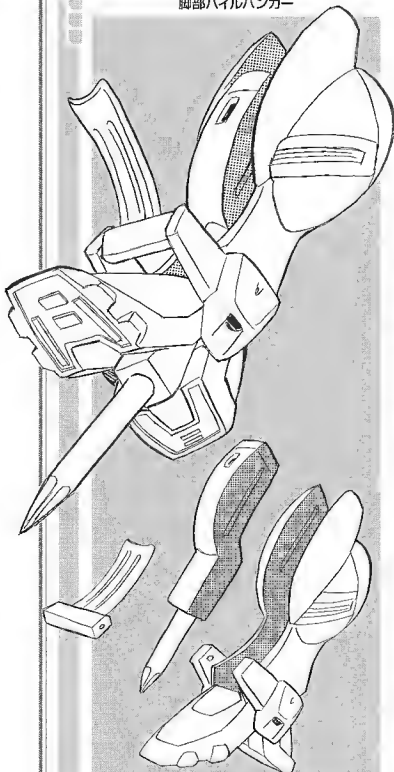
アンカーはこのような時代を背景に生まれた稀有な1台である。

こうした機体は大きな工房で独自に調整された、“ワンオフ”のものがほとんどであり、当然同型機も型式番号も存在しないため、個々の機体については不明な点が多いものも少なくない。

アンカーについては、記録によれば、製造はU.C.0155頃、まだ健在であった「太陽発電王」アングル・キングによって発注され、名工フランク・オズの手によって製造されたものとされる。

単体をベースにするのではなく、複数の機体を組み合わせた、ミキシング・ビルドと呼ばれる機体で、さらに、長い間、戦場で改修を続けてきたアンカーはすでに元となった機体の原形をとどめておらず、

脚部バイルバンカー

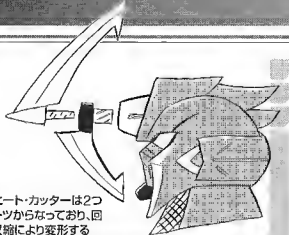


18m程度の全長を持つことから、かろうじてフレームは古い連邦製の量産機由来のものであろう、と推測される(正確な全高は不明。また、関節部補給パーツの状態によっては若干の上下も確認される)。

アンカーが稀有な機体であるのは、ここまで徹底した混成機であるにもかかわらず、整備性、補給性の高い点であり、それは特徴的な装備のほとんどが、MS以外の作業用機から転用されていることに由来する。

背中4本のスラスターは、それを制御する基部和OSは高性能であるものの、スラスター自体は普通に流通しているものであり、多少不揃いでも機能する融通性を持つ。

また、武装となる、左腕部の回転シールド、頭部の



頭部ヒート・カッターは2つのパーツからなっており、回転と収縮により変形する



回転シールド

ヒート・カッター、そして脚部の火薬の爆発力を利用したバイルバンカーも、すべて鉱物採掘コロニーである「ミート・オブ・トゥーン」で普通に使われている、作業機から流用したものである。これらのマシンは、固い鉱物を狭い坑道を伝って採掘する目的から、かなりの硬度と収納性のよい変形機能を併せ持つ。

それをMSの武装として有用になることを見抜き、実用可能なレベルで精染した、フランク・オズなる人物についても、不明な点が多い。ザンスカールに接収される前にサナリィから在野に下った人物であるとされるが(現在は行方不明)、背部のスラスター配置などを見る限り、彼が「クロスボーン・ガンダム」製作に関与した可能性、また、アンカーにその技術の一部が使われている可能性も否定はできない。

クレイン

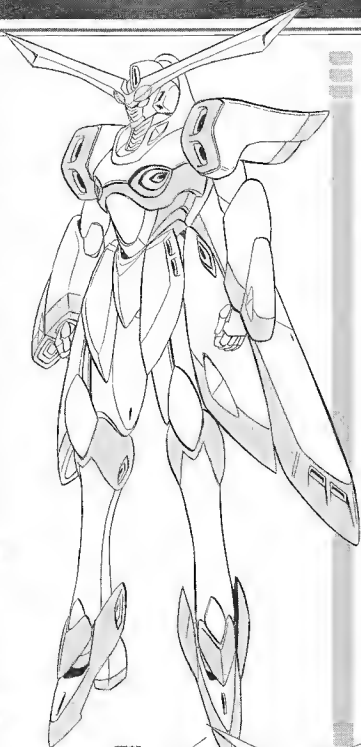
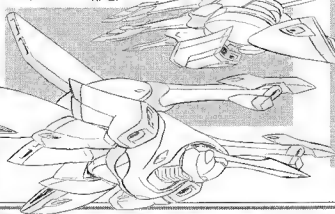
傭兵として名高い、カグヤ・シラトリの駆るMSクレインについては、U.C.0169現在まだ謎が多い。基本フレームは、16年前に木星の「サーカス」部隊が使用した「EMS-TC03 バイラリナ」のものであると考えられる。「サーカス」の技術陣がザンスカール戦争終結の折、木星本国に接收される前に、混乱に乗じて売れるものはすべて売却したのは確かであるが、これが如何なる経緯でカグヤを育て上げた組織のものとなったのか、正確なところは不明である。その際、すでにかなり消耗していたバイラリナは元の形状に組み上げることができず、フレームのみを売却。そのため、買い手が外装を含め複数の機体のパーツを加工、組み合わせて現状の形にまとめ上げたものと思われる。

ちなみに、フェイスパーツは完全な飾りであり、マスクの上にあるザンスカールタイプの「目」こそが本来のクレインの顔である。

10年近く前から徹底的に目撃されており、この長期にわたる活動は木星のMSの整備性が高いことも関係している。木星のMSは外観から想像する以上に、内部メカの共用性が高い。ある機体では、脚の関節パーツが別の機体の腕部に転用が効く、などの設計思想があらゆるところに組み込まれており、残骸であろうとも回収できた場合のパーツのリサイクル率がよいいため、比較的補給が容易なのである。たとえば同じ木星製で、大型のウォズモからなら、3機分の消耗パーツを工夫により取り出すことも可能だが、さすがに最近ではそれでも疲弊が激しいらしく、予期せぬフリーズは悩みの種であるようだ。

オリジナル機体と同じく簡易変形はするが、比較して特徴的なのは、脚を折りたたむ方向が上下逆になっていることであろう。これはすべての部品が行き渡ったわけではない状態で、製造者が変形システムを正確に把握できなかったための、いわば「ただの間違い」である。MS状態での運用にさしたる影響はないようであるが、MA時には若干のバランス不良が見られる。また、エネルギー伝導率に問題があるらしく、脚部に内蔵されたヴェスパーの使用は、現状ではMA形態に限定されている。ヴェスパー最大時の収束率は70%と低下しているが、ビーム兵器の不足しているこの時代では充分な脅威であり、高い機動性と併せて考えれば、トータル性能としてはU.C.0160年代後半最強ランクの一体であるといえる。

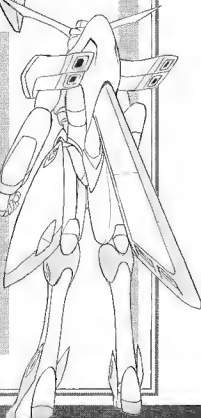
モビルアーマー形態



頭部

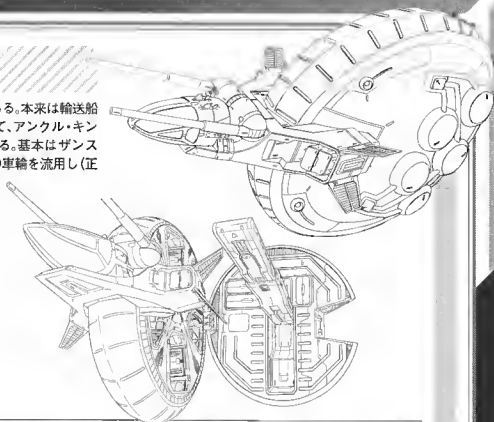


フェイスマスクは完全に飾りである



エスカル

「無敵運送」の使用する母艦である。本来は輸送船ではなく、小型のMS用母艦として、アングル・キングによって発注されたものである。基本はザンスカル製のアドラステア級戦艦の車輪を流用し（正確には同様の形状の車輪のものがないため、戦場に配備される前の新型艦のものではないかと思われる）、そこにU.C.0130年代（まだ文化的に余裕があったころ）の、古い客船のブリッジをつぎ足すことで完成している。ザンスカルの「車輪」の防御力は健在で、同社の保有するマシンの中ではこれが一番ハイ・テクノロジーであるといつてよい。



U.C.0169年代のMSについて

連邦の「キュクロプス」部隊のMSについては後述するとして、この時代で平均的に使われているMSについて、例を挙げて検証してみよう。

サンプルは「ブレイカース」を名乗る傭兵集団である。以前にも説明したように、この時代のMSの主流はレストア機であり、再生可能なパーツで組み上げたミキシング・ビルド機で、「ブレイカース」所有の5機は、まさにミキシング・ビルドの典型的な機体である。こうしたものは各コロニーに存在する比較的设备の大きな工房が各自で勝手に組み上げるため、

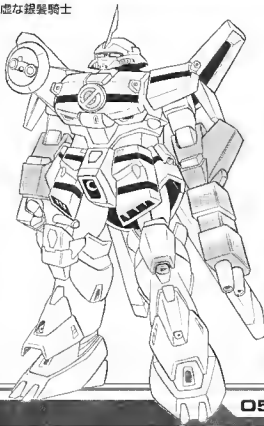
傭兵集団「ブレイカース」所有MS

型式番号も存在せず、破壊されればそのまま放置されるか、あるいは別のパーツと組み合わせられて、まったく異なる機体に変貌してしまう例も少なくなく、全容は計り知れない。

これらの機体は出力低下などにより、ビーム兵器を搭載しているものはほとんどなく、一見それらしい外観の武器も、装甲を利用しているだけで中身は実弾兵器であることが多い。アドマモスの背部のオーバー・ハングキャノンには使えるならば脅威であるが、実際はプロペラントタンクになっており、高推力のバックパックとしてのみ使用されている。

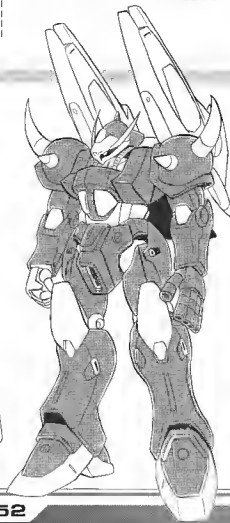
マトマーシュ

原案：諸虚な提議騎士



アドマモス

原案：Dateha



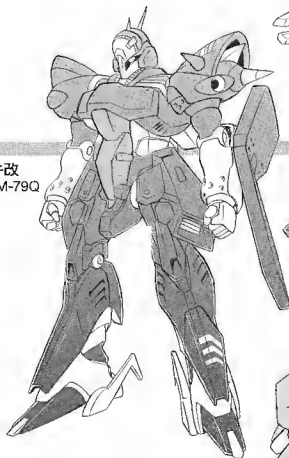
また、デナン・ソンのパーツがマトマージュとピアッコに、パラス・アテネのパーツがピアッコとマガツキ改に、といったように、チームがわずか5機にもかかわらず、同じ機体のパーツをわざわざ分散させて組み込んでいることから(少なくともこの工房のものは)、オリジナル機体に対する理解が低いことがうかがえる。

さらに、ピアッコとヴェテラーノを構成するパーツには、ジ・Oなど極めて少数しか生産されなかつ

たMSの部品が確認できる。これについては以前より、コロニー間にひとつの噂がある。この地球圏のどこかに、古いMSのデータを蓄積、分析し、レプリカを製造している巨大なプラントが存在しているというのだ。確認した者はおらず、噂の域は出ないものの、かつてキヅ中將率いる「ゴールデンエッグス」が極めて近いことを試みていたことから、その存在の可能性は否定できない。

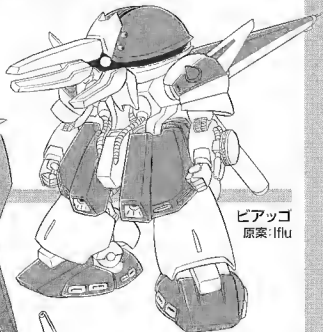
マガツキ改

原案: RGM-79Q



ピアッコ

原案: Iflu



アドモス用

ラル・マスク

原案: コーン・ヘッド



ヴェテラーノ

原案: プルヤマト



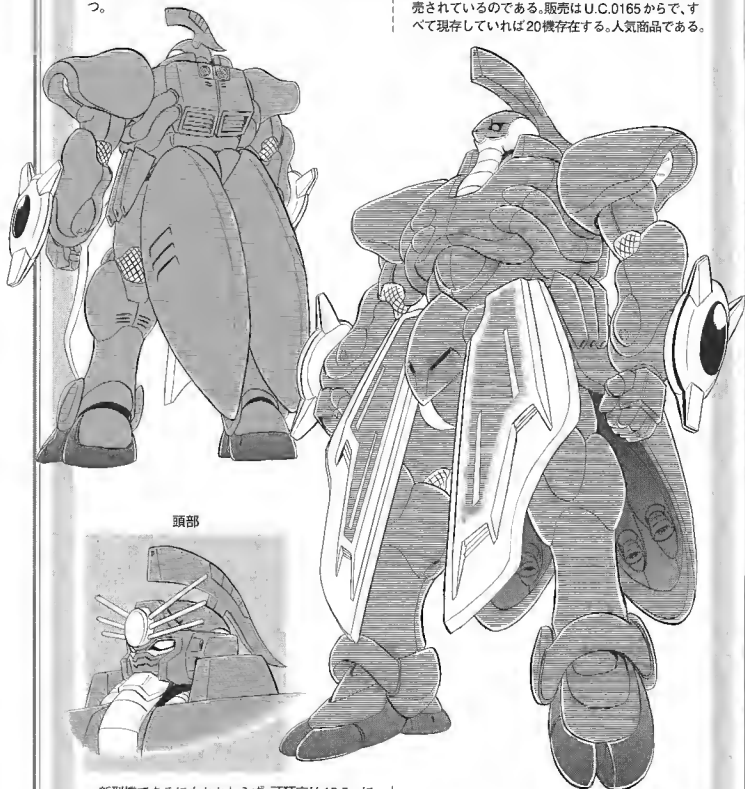
アドモス用として用いたラル・マスクは、主としてランバラルを模した被り物である。時代が伝説を生み、ガンダムマスクが横行するU.C.0169年代では稀に人の顔を模したマスクも確認される。歴史上

の稀な「顔を模したマスク」がいくつ、サイド3方面ではギレン・ザビ、あるいはシャア・アズナブルを模したマスクなどが多く見られるという報告がある。

JMS-W04

ウォズモ

ウォズモは木星圏から年に数機、地球圏に売り出される(この時代では珍しい)新型機であり、(これもまた、珍しく)JMS-W04という正式な型式番号を持つ。



頭部

新型機であるにもかかわらず、頭頂高は18.5mに達する。これは時代の推移により購買層である地球圏の人々に、大型機のほうが喜ばれるようになったためである。

理由のひとつは、単に大型機のほうが「強そう」(というイメージがある)だからである。これは戦艦の規模が増大したこの時代では、より元来兵器を重視が重視されるという点、10数年の戦国時代の間に「小型機はハイテクだが故障しやすい」というイメー

型式番号の「W」はWork(仕事)の頭文字で、作業用を意味する。いまだ国力が大きくはない木星圏は、タカ派も穏健派も国内の充実を図る、という方向性ではビジョンが一致しており、外貨の獲得に有効であるMSの販売は行いたい、が、表立っての地球圏との争いは避けたいため、便宜上は「作業用」として販売されているのである。販売はU.C.0165からで、すべて現存していれば20機存在する。人気商品である。

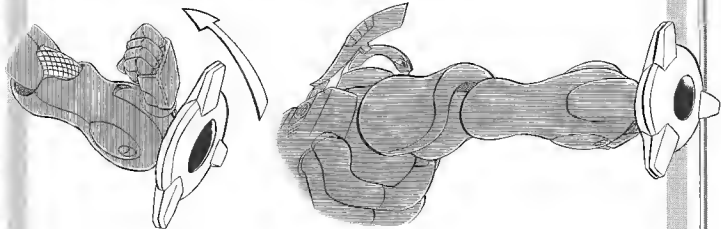
ジが定着してしまったこと、また実際の戦法が突撃系に移ったために、物理的に装甲の厚い機体の信頼性が高まっているという事情がある。

ほかの理由は、改造する際にキャパシティが大きい、ということである。複数の年代の違うMSのパーツを、どうにか組み合わせさせて運用しなければならぬこの時代、すり合わせに余裕のない小型のMSは、整備面で不利なのである。

ウォズモは名目上、「作業用」として販売されているため、ビーム・ライフル、サーベルを使うための回路が基本セットとしては内蔵されていない。だが「防衛用」という名目でビーム・シールドが装備されていることからわかるように、出力的にはなんら問題はなく、買手手が改造すれば容易に「戦闘用」にできることを(暗に)示唆する仕様である(撃てる状態のライフル

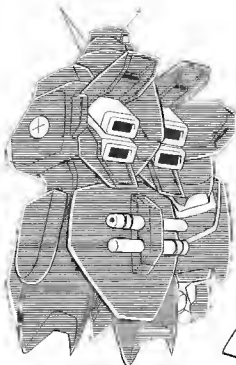
があれば、であるが)。木星は遠く、正確な内情は推し量るしかないが、このウォズモの有り様は木星圏の複雑な本音と建て前、現状が見て取れる、ともいえる。

ガンダム風マスクはタガナスのコロニーによる自作で、住民に対する心理効果として、ここぞ、という時に使用しているが、タガナス本人は特にガンダム風の容姿にこだわりはないようである。



ビクトリーイージー

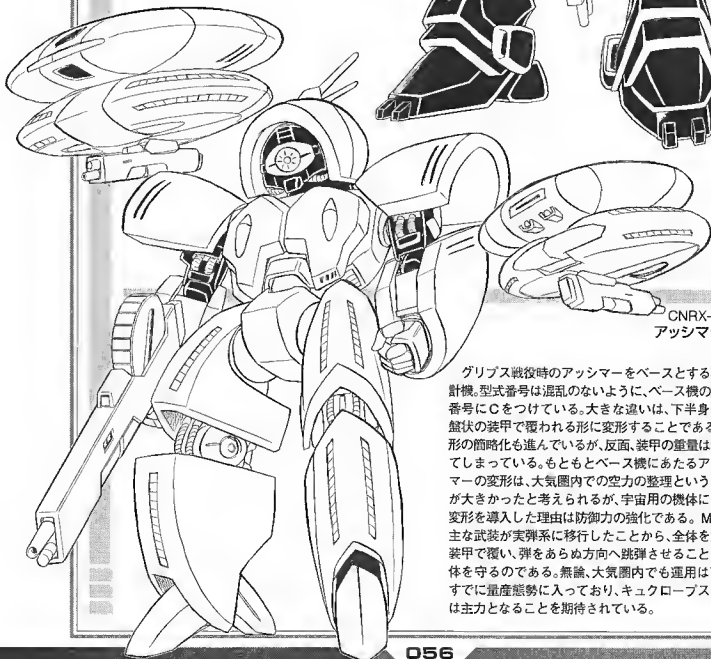
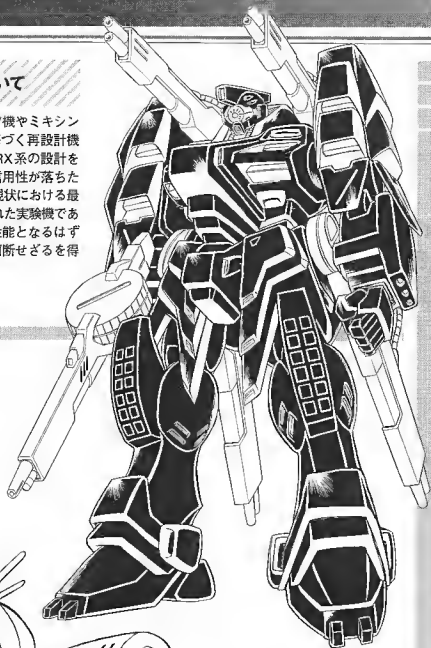
ザンスカール戦争時のビクトリータイプのコア・ファイターに、ガンイージーの手足をつぎ足した機体である。もともと互換性の高い機体同士であるため、性能はほとんど低下していない。現状でも優秀な機体である。コア・ファイターとしての機能も残されているが、一度分離してしまったら、その場で再合体は不可能である(整備工場でつなぐことは可能)。元リガ・ミリティアの騎士であるトレス・マレスがザンスカール戦争後、地方紛争を平定するために使用していた機体で、元は暗黒色だったが、タガナス・タヤカとの婚姻を機に現状のウォズモと同じ、ブルーの配色に塗り直されている。



【キュクロースのMSについて】

キュクロースの機体は、レストア機やミシン
グ・ビルドではなく、古いデータに基づく再設計機
が多い。ボルケーノは連邦の正当なRX系の設計を
引き継ぐ機体であり、ビーム兵器の信用性が落ちた
のを補うため、大量の弾薬を搭載し、現状における最
大の攻撃力を持つ機体を目指に作られた実験機であ
る。設計通りに稼働すれば驚異的な性能となるはず
だったが、結果は芳しくなかったと判断せざるを得
ない。

CRX-007
ボルケーノ



CRNX-044
アッシマック

グリプス戦役時のアッシマーをベースとする再設
計機。型式番号は混乱のないように、ベース機の型式
番号にCをつけている。大きな違いは、下半身も円
盤状の装甲で覆われる形に変形することである。変
形の簡略化も進んでいるが、反面、装甲の重量は増え
てしまっている。もともとベース機にあたるアッシ
マーの変形は、大気圏内での空力の整理という目的
が大きかったと考えられるが、宇宙用の機体にこの
変形を導入した理由は防御力の強化である。MSの
主な武装が実弾系に移行したことから、全体を曲面
装甲で覆い、弾をあらゆる方向へ跳弾させることで本
体を守るのである。無論、大気圏内でも運用は可能。
すでに量産態勢に入っており、キュクロースからは
主力となることを期待されている。

ハンブラ-Bはグリプス戦役時のハンブラビをある種のフローター兼モビルアーマーとして再設計した機体。性能の低下傾向にある小型MSのサポートが目的であり、自身のMSへの変形機能は省略されている。

ジェムズガン改はザンスカール戦争時の量産機、ジェムズガンの生産ラインを使って生産している機体であるが、やはりいくつかの機能は低下せざるを得ず、武装も主に実弾系を使用。

また、キュクロース各機に装備されている一つ目状のセンサーは、知覚センサーと通信システムを内蔵しており、これを共通化することで、年代の違うベース機を持つキュクロース機の通信網と

データ管理を一本化する狙いがある。

無論、接収、直獲したミキシング・ビルド機に取り付けてキュクロース機として使用する時にも有効な手段である。

GRGM-119
ジェムズガン改



CRX-139
ハンブラ-B



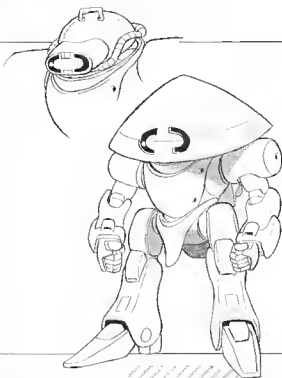
X-13

X-0回収時に採られたデータを基に、木星で再現されたクロスボーン・ガンダムのコピーである。一世代前の高性能機である、クロスボーン・ガンダムは技術低下した現在でも比較的生産しやすいため、自国の戦力に組み込むため研究が繰り返されている。ナンバーは仕切り直されており、現状、X-11、X-12、X-13の3機が存在する。X-11は極力、設計通りに再現しようとした機体で、X-12は木星の技術との折衷案、X-13はさらにコストダウンを目的として設計されている。ことに、実体弾が主武装となる地球圏で使用する場合は、必要がないとしてビーム・シールドを排除(実体シールドを携帯する計画)。または精度の低い伝導パイプを外部に露出させる方法で、大幅なコスト削減を実現している。それでも目標値よりは30%ほどコスト高で、生産ラインに乗るにはまだ時間が必要である。

オーテングー

オーテングー原案：
久野由高

典型的なミキシング・ビルド機であり、原型機はもはや不明。18m級の身長を持つが、頭部のガンダムフェイスが体躯に比べて小さいため、これは小型機であるヴィクトリータイプのパーツ（機体の制御系とともに）移植したものと推測される。武装はヴィクトリータイプの頭部バルカンを中央で1門にまとめ、砲身を伸ばした長距離バルカンが特徴的であるが、それ以外にも、肩部にマイクロバルカン4門、胸部に大型バルカンが4門と実弾系の武装が充実。実戦記録がほとんどないので推測になるが、瞬間的な戦闘力はかなり高い反面、弾切れが起きることから長期の戦闘は苦手であろうと思われる。外観は海底都市「リュージュ」のある、極東の島国の文化の影響を強く受けた結果である。



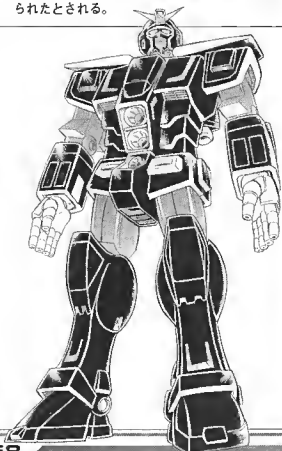
ミガッサ

ミガッサ原案：
デスタン・marchant、
トモオリ

地球にある、ミカサ工房製作による機体の総称（製品名）。頭部と胴体部はオリジナルであるが、手足はどんな時代のものでも接合が容易な設計になっているため、破損しても修理が容易だというのが販売上のセールスポイントである。そのため、出荷の際もその時に入ったパーツにより、手足の形状がその部度、異なる。もうひとつの特徴は頭部を盾の支柱として積極的に利用している点で、この状態で敵に対峙した際は前傾姿勢を取るとほぼ全身が盾に隠れる形となる。また、この時、両手が自由に使えるという利点もある。無論、取り外して手に持つことも可能。資料によれば、これまでに46機が製造され、各地に売られたとされる。

ムラサメ

海底都市「リュージュ」ではムラサメの名で呼ばれるが、これはグリップス戦役時の機体、「サイコガンダム」である。ムーンムーンがリュージュに移民してきた時にはすでにここに隠されていた。ニュータイプ研究所であり、サイコガンダムの製造にも深くかわかるムラサメ研究所が、リュージュと近い立地にあるため、何らかの理由で運び込まれたものと思われるが、詳細は不明。現状ではモビルアーマー形態時に頭頂部となるパーツと盾が失われているため、完全な変形はできないが、ほかの性能は落ちていない。マスクの形状が異なるのは後に修繕したためである（コクピットは存在する）。その際、サイコフレームの技術を使用したため、操縦者とのシンクロ性能は向上している。



「機動戦士クロスボーン・ガンダム」シリーズ
メカニック設定集

索引

【あ行】			【た行】
アクシリオ	017	014	ディオナ
アッシマック	056	031	ディキトゥス
アドマモス	052	019	ディビニダド
アビジョ	016	040	デスフィズ
アマクサ	022	040	デスフィズ・モール
アラナ	021	016	トウガ
アラナ・アビジョ	027		
アラナ・バタラ	021		【な行】
アンカー	010/049	019	ノーティラス
アンヘル・ディオナ	028	041	ノッセラ
イカロス	029	025	ノッセル
インブルース・コルニグス	030		
ウォッスモ	010/054		【は行】
ウァゴン	015	028	バーラ・トウガ
ヴェテラーノ	053	043	バイラリナ
エスカル	052	014	バタラ
エスピテル	045	046	バタラ・ハードローラー
X-13	057	041	バビヨン
エルコプラテ	029	022	バルブス
エレゴレラ	016	039	ハロロ
エレバド	014	043	バンノ
エレファンテ	017	057	ハンブラ-B
オーテングー	058	053	ビアッゴ
		028	ビギナ・ギナⅡ(本屋決戦仕様)
【か行】		055	ビクトリーイージ
カオスレル	046	045	ビブロンズ
ガラハド	042	041	ビルケナウ
カルメロ	044	020	Bガンダム(改造型ボール)
ガンクリジョ	016	008/034	ファントム
ガンダムF90 Iタイプ(本屋決戦仕様)	027	023	フリント
ガンダムF91(本屋決戦仕様)	026	015	ベズ・バタラ
ガンブ	021	058	ボルケーノ
キルジナルグ	044		
クアバーゼ	015		【ま行】
クレイン	010/051	053	マガツキ改
グレゴ	046	005	マザー・バンガード
クロスボーン・ガンダムX-0	007/032	052	マトマージュ
クロスボーン・ガンダムX-0 フルクロス	007/033	009/039	林檎の花[マンサーナ・フロール]
クロスボーン・ガンダムX-1	002/011	058	ミガッサ
クロスボーン・ガンダムX-1(パッチワーク)	003/023	047	ミダス
クロスボーン・ガンダムX-1改・改(スカルハート)	003/020	058	ムラサメ
クロスボーン・ガンダムX-1 フルクロス	006/024		
クロスボーン・ガンダムX-2	004		【ろ行】
クロスボーン・ガンダムX-2改	012	053	ラル・マस्क
クロスボーン・ガンダムX-3	005/012	042	ラロ
ゴーストガンダム	006/037	020	リトルグレイ
コルニグス	030	025	レコトブレイカー
【さ行】			
ジェムズガン改	057		
ジョング	039		
ソステード	017		
ゾンド・ゲー	013		

イラスト／長谷川裕一 モビルスーツデザイン協力／カトキハジメ、宮崎真一
編集／吉川大郎、倉田雅弘、ガンダムエース編集部 デザイン／天華堂noNPolicy

※このメカニック設定集は、角川コミックス・エース刊「機動戦士クロスボーン・ガンダム」全6巻、「機動戦士クロスボーン・ガンダム -スカルハート-」、「機動戦士クロスボーン・ガンダム 鋼鉄の7人」全3巻、「機動戦士クロスボーン・ガンダム ゴースト」全12巻、「機動戦士クロスボーン・ガンダム DUST」1〜4巻、「機動戦士Vガンダム プロジェクト・エクソダス」収録のメカニック解説より抜粋・再編集したものです。



MOBILE SUIT
**CROSSBONE
GUNDAM**

MOBILE SUIT
**CROSSBONE
GUNDAM
SKULL HEART**

MOBILE SUIT
**CROSSBONE
GUNDAM
STEEL7**

MOBILE SUIT
**CROSSBONE
GUNDAM
GHOST**

MOBILE SUIT
**CROSSBORN
GUNDAM
DUST**

機動戦士
クロスボーン・ガンダム
DUST 第4巻

〔特装版〕

メカニック設定集

分売不可

KADOKAWA

© 創通・サンライズ